1990年3月1日発行(毎月1回1日発行)第9巻第3号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

MAR. 1990 3

マイコンBASIC Magazine

わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌

SINCE 1982

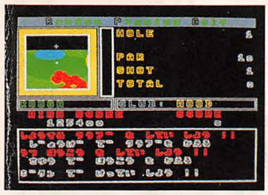
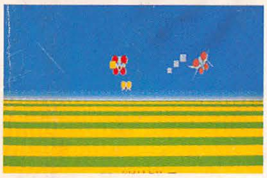
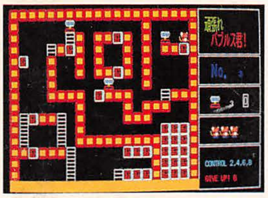
特別定価440円（別冊付録共）

まだネットワーキングしていない人のための
特集 ワープロ/パソコン通信入門

体験レポート パソコン通信で電話代をとことん節約する方法

ホンキでPlay ホンネでReview
ゲーム・ミュージック,その現在・過去・未来

だれでも打ち込める特選プログラム49本掲載


ファミリーコンピュータ
ツインファミコン
FM-7シリーズ
FM77シリーズ
FM77AVシリーズ
MSX/MSX2/MSX2+
MZ-700/MZ-1500
MZ-2000/MZ-2200
MZ-2500シリーズ
MZ-2861
PC-6001/PC-6001mkII
PC-6001mkIISR
PC-6601/PC-6601SR
PC-8001/PC-8001mkII
PC-8001mkIISR
PC-8801/PC-8801mkII
PC-8801mkIISR以降
PC-88VA/PC-88VA2
PC-88VA3
PC-9801/PC-9801E
PC-9801F/PC-9801M
PC-9801Vシリーズ
PC-9801Uシリーズ
PC-9801Lシリーズ
PC-98DO
PC-286
PC-286Vシリーズ
PC-286Uシリーズ
PC-286Lシリーズ
S1シリーズ
X1シリーズ
X1turboシリーズ
X68000
X68000ACEシリーズ
X68000PROシリーズ
X68000EXPERTシリーズ
PB-100/PB-110
PC-E500
JR200



第1回日本ゲーム・ミュージック大賞発表!

パソコンのアートな世界を広げてくれる
LET'S PLAY! コンピュータ・ミュージック

SHARP New-Life People



EXPERTシリーズ　本体＋キーボード＋マウス・トラックボール
CZ-602C-BK（ブラック）・-GY（グレー）　標準価格356,000円（税別）
HDタイプCZ-612C-BK（ブラック）　標準価格466,000円（税別）

PROシリーズ　本体＋キーボード＋マウス
CZ-652C-GY（グレー）・-BK（ブラック）　標準価格298,000円（税別）
HDタイプCZ-662C-GY（グレー）・-BK（ブラック）　標準価格408,000円（税別）

●写真左はCZ-612C-BK＋CZ-612D-BK、写真右はCZ-652C-GY＋CZ-604D-GY

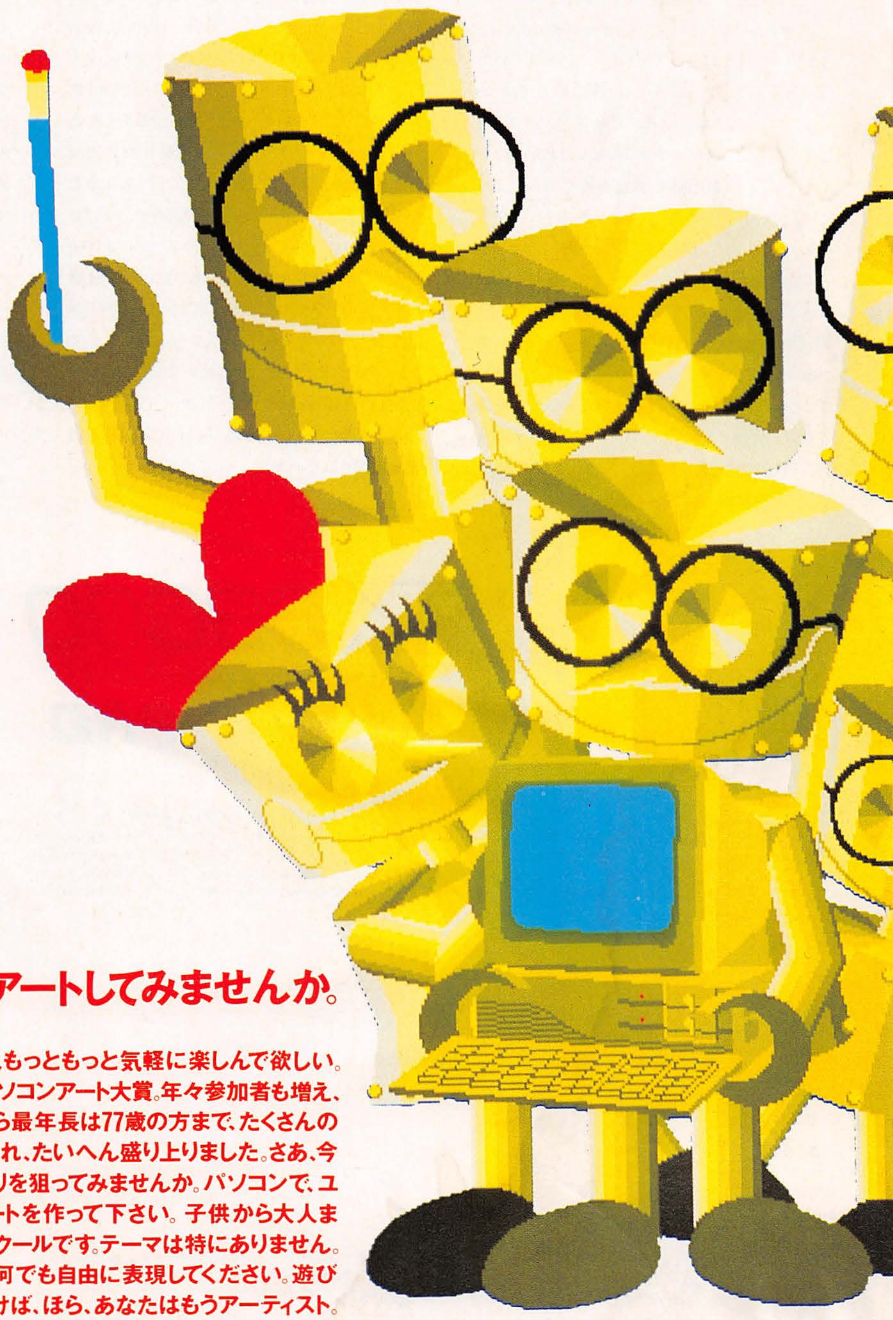
資料請求券
X68000
Bマガ
3体

C&C Computers and Communications

第3回 作品募集

NECパソコンアート大賞

■応募期間／'90年1月20日～5月10日

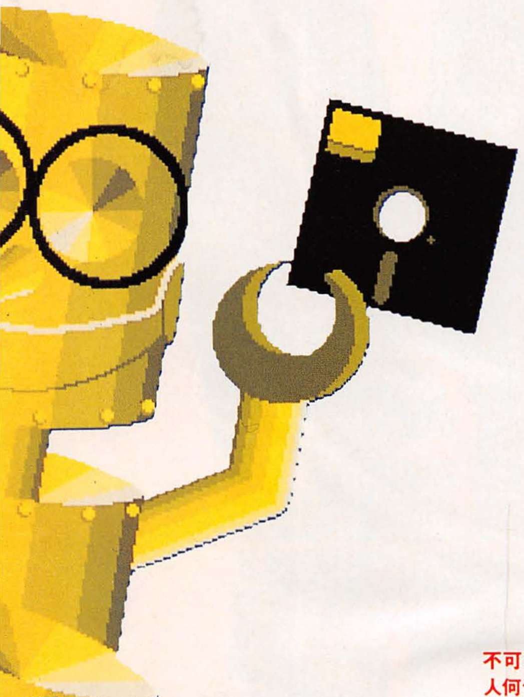


遊びゴコロでアートしてみませんか。

身近になったパソコンを、もっともっと気軽に楽しんで欲しい。もう恒例になったNECパソコンアート大賞。年々参加者も増え、'89年は、最年少は5歳から最年長は77歳の方まで、たくさんの面白楽しい作品が寄せられ、たいへん盛り上りました。さあ、今年こそあなたもグランプリを狙ってみませんか。パソコンで、ユニークなコンピュータアートを作って下さい。子供から大人まで、誰でも応募できるコンクールです。テーマは特にありません。好きなこと思ったことを、何でも自由に表現してください。遊びゴコロでキーボードを叩けば、ほら、あなたはもうアーティスト。

NEC

面白半分、アート気分。



■応募条件 ●パソコン用の汎用コンピュータ言語または市販のアプリケーションツール・ソフト類を使用して作成した未発表のオリジナル作品（雑誌その他で紹介されたプログラムリストを流用して作成した作品は応募できません）。●年令、職業等は問いません。どなたでも応募できます（NECグループの関係者は応募不可）。●一人でもグループでの応募も可。●一人何作品でも応募可（受賞作品はお一人一作品とします）。●応募作品は返却いたしません。●作品の使用権はNECに帰属します。

■対象作品 ●「オリジナルプログラム部門」パソコン用の汎用コンピュータ言語だけで作成した作品 ●「市販アプリケーションソフト部門」市販のアプリケーションツール・ソフト類を利用して作成した作品 ●「ジュニア部門」中学生以下が作成した作品全て。

■応募方法 ●住所、氏名、生年月日、年令、職業、電話番号、部門名、作品タイトル、使用パソコン名（メーカ・機種名）、使用ツール（言語又はアプリケーション名）、ソフト媒体の種類、操作方法をチラシ裏面の応募用紙又は同様の内容を用紙に明記し一作品ごとにプログラムとデータを収納したフロッピィディスクに添付し事務局へ郵送のこと。（CG、サウンド、アニメ等画面表示の作品はフロッピィディスクでご応募下さい。又、プリントアウトされる作品等は出力されたものでご応募下さい）。

■応募先・お問い合せ先 〒107 東京都港区赤坂郵便局留NECパソコンアート大賞事務局 TEL.**03(401)5107**

■審査員 伊藤博文（番組プロデューサ・NHKエンタープライズ） 大林宣彦（映画監督）/玖保キリコ（漫画家）/すぎやまこういち（作曲家）/松下進（イラストレーター） （アイウエオ順）

■賞金 ●グランプリ1名 50万円＋トロフィ
●オリジナルプログラム部門
大賞 1名 30万円/優秀賞 4名 各10万円/佳作 8名 各3万円
●市販アプリケーションソフト部門
大賞 1名 20万円/優秀賞 4名 各7万円/佳作 8名 各2万円
●ジュニア部門 最優秀賞 1名 10万円（図書券）/優秀賞 4名 各5万円（図書券）/佳作 8名 各1万円（図書券） ●審査員特別賞 1万円

■審査発表/表彰式 '90年7月29日（日）東京ベイ NKホール（千葉・浦安）予定

主催/NEC日本電気グループ
共催/NHKエンタープライズ

日本電気グループ


C&C Computers and Communications
お互いの得意なことを知っています。
PC
FA
つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン

NEC

NECのパソコンの実力を100%発揮させるのは、やっぱりNECのディスプレイ。

ディスプレイ選びのポイントは、実力と相性です。高度な機能はもちろん、さらにパソコンとディスプレイが互いの実力を充分に発揮しあえる、そんな相性の良さが大切。No.1パソコンPCシリーズの実力に合わせて豊富にそろえたNECディスプレイのラインアップの中から、最適の1台をお選びください。

●スピーカ内蔵で楽しさ倍増のPC-KD862S。
新しく登場したPC-KD862Sは、アナログRGB入力専用で、縦方向のライン数を400ラインと200ラインに自動切り替えする高解像度ディスプレイ。また、本体の両側にスッキリと内蔵されたスピーカで、クリアなステレオサウンドが楽しめます。

NEW



PC-KD862S

14 / RGB / 0.39
14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格 99,800円(税別)
- マルチシンク2モード(15.98kHz・24.83kHz)自動切り替え。
- 音声出力2.6W(1.3W＋1.3W)スピーカ内蔵。
- 回転台付。

アナログRGB入力専用
カラーディスプレイ標準機。



PC-KD854N

14 / RGB / 0.39
14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格 84,800円(税別)
- 640ドット×400ラインの高解像度表示が可能。
- 表示文字は、2,000文字対応。
- NEWデザイン。
- 回転台付。

ドットピッチ0.31mmの
高精細度タイプ。



PC-KD853N

14 / RGB / 0.31
14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格 118,000円(税別)
- 640ドット×400ラインの高解像度表示が可能。
- 表示文字は、2,000文字対応。
- NEWデザイン。
- 回転台付。

スピーカ標準装備で
リアルな音を実現。



PC-KD863S(W)

15 / RGB / 0.39
15型高解像度カラーディスプレイ
標準価格 118,000円(税別)
- マルチシンク2モード(15.98kHz・24.83kHz)自動切り替え。
- 音声出力5.0W(2.5W＋2.5W)の着脱式スピーカ。
- 回転台付。

MILY
(ディスプレイ)

PCエンジンゲーム機能を内蔵した
高解像度ディスプレイ。



PC-KD863G

15 / RGB / 0.39 / PC
15型高解像度カラーディスプレイ
標準価格 138,000円(税別)
- マルチシンク2モード(15.98kHz・24.83kHz)自動切り替え。
- 専用回転台付

©FUN PROJECT, INC. 1989 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
©SEGA 1988 ©NEC Avenue 1989
※画面はハメコミ合成です

アナログRGB入力専用タイプの
高解像度ディスプレイ。



PC-KD861

14 / RGB / 0.31
14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格 138,000円(税別)
- マルチシンク2モード(15.98kHz・24.83kHz)自動切り替え。
- 表示文字は2,000文字対応。
- 回転台付。

2モード自動切り替えの高精度
モノクロディスプレイ。



PC-MD751

14
14型高解像度モノクロディスプレイ
標準価格 49,800円(税別)
- マルチシンク2モード(15.98kHz・24.83kHz)自動切り替え。
- 2,000文字対応。
- 接続ケーブル添付。

ディスプレイ	画面	型名	解像度(ドットピッチ)または表示色	ディスプレイ添付ケーブル	PC-8801 FE2/MC	PC-98DO/98LT■1	PC-9801LV/LX/LS■2	PC-9801 EX/ES/RX/RS/RA
カラーディスプレイ	14インチ	PC-KD862S	0.39mm(マルチシンク2モード)	専用ケーブル	○	○	○	○
		PC-KD853N	0.31mm(専用高解像度)	専用ケーブル	○	○	○	○
		PC-KD854N	0.39mm(専用高解像度)	専用ケーブル	○	○	○	○
		PC-KD861	0.31mm(マルチシンク2モード)	PC-CA402	○	○	○	○
	15インチ	PC-KD863G	0.39mm(マルチシンク2モード)	PC-CA402	○	○	○	○
モノクロディスプレイ	14インチ	PC-MD751	ホワイト(専用高解像度)	専用ケーブル	×	○	×	○

○…接続できます。 ×…接続できません。

■1：接続する際はCRTアダプタPC-98LT-02(別売)が必要です。
カラーディスプレイとの接続時は単色表示となります。
■2：PC-9801LV/LX/LSの上にCRTディスプレイをのせる場合、CRT置き台PC-9801LV-16(別売)が必要です。

※本広告に掲載の全商品の価格には消費税は含まれておりません。ご購入の際、消費税が付加されますので、ご承知おき願います。

- 14 ■画面サイズ(単位：インチ) お好きなサイズを目的に合わせて選択できます。
- RGB アナログ ■RGB入力端子 R(赤)、G(緑)、B(青)の原色信号を、直接入力するための端子です。
- 0.31 ■ドットピッチ(単位：mm) 数字が小さくなるほど、細部まではっきりと表現。
- ■回転台 視線に合った位置を上下左右に調節できます。
- ■ビデオボード/ビデオアートボード対応 グラフィックやビデオの映像が表示できます。
- ■サウンド機能 ステレオサウンドを再生可能にするスピーカ標準装備。
- PC エンジン ■PCエンジン内蔵 続々と登場する多彩なソフトが楽しめます。

日本電気グループ 〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉NECパソコンインフォメーションセンター 受付時間…9:00～17:00
月曜日～金曜日(祝日を除く) 東京03(452)8000 大阪06(943)9800



PC Engine
NEC
震撼無限大!
炸裂!コア・マシン。
HE system
PC Engine
CORE
GRAFX
NEW
PCエンジンコアグラフィックス
標準価格24,800円(税別)
●コア構想対応ハードとして生み出されたニューPCエンジン。
●フェイスデザインとボディカラーもブラックに一新。
●連射機能付ターボパッドを標準装備。
●AVステレオ出力端子を標準装備。
※RF出力はオプション(PI-AN3)標準価格4,980円(税別)
これが核(CORE)だ!
PCエンジンがさらに身近に!
SHUTTLE
PC Engine
NEW
PCエンジンシャトル
標準価格18,800円(税別)
●ジェット機スタイルのかっこいいデザイン。
●連射機能付ターボパッド標準装備。
●AVステレオ出力端子を標準装備。
※CD-ROM²・プリントブースター等とは接続できません。
※RF出力はオプション(PI-AN3)標準価格4,980円(税別)
マニアに向けて高性能
PC Engine
SUPER
GRAFX
NEW
PCエンジンスーパーグラフィックス
標準価格39,800円(税別)
●グラフィック機能が強化され、背景画面がナント2面に//
●スプライトも従来の倍の数になり、キャラクターのちらつきなどをなくします。
●RAM倍増で能力アップ。RPGやシュミレーションゲームに大きな味方。
●入出力端子を新装備。パワーコンソールを接続して楽しさ拡大。
●AVステレオ出力端子も標準装備されています。
※RF出力はオプション(PI-AN3)標準価格4,980円(税別)
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

CASIO

パソコンにつなぐ。

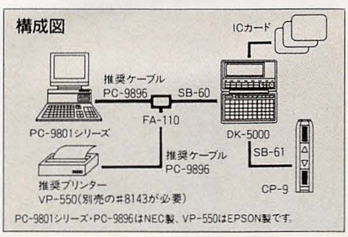


電子手帳がもっと面白くなる。

お手持ちのパソコンを、電子手帳につなぐと、こんなに多彩なデータコミュニケーションが可能です。

パーソナルコンピュータPC-9801シリーズとDK-5000を、インタフェイスボックスFA-110を介してつなぐと、電話帳機能、名刺機能、メモ機能、さらにスケジュール機能、カレンダー機能など、電子手帳とパソコンとの間で相互データ転送が可能となります。

●DK-5000のデータがフロッピーで大量に保存・管理ができるので便利です。
●パソコンのデータをDK-5000に転送すれば、必要な分だけを持ち運べます。
●パソコンのキーボードで入力できるので、各種操作の入力効率がアップします。
●DK-5000のデータをパソコンのプリンタで印刷すると、大量のデータが一覧できます。



インタフェイスボックスFA-110 価格：￥11,000(税抜) FA-110本体、フロッピーディスク5インチ・3.5インチ各1枚、転送ケーブルSB-60、単3乾電池×5本

※接続できるパソコンには、一部機種制限があります。

ワイド画面だから10大機能がさらに生きる。スーパー電子手帳。

●約108,000語[※1]収録の漢字辞書機能 ●2ヵ月同時表示のカレンダー機能 ●週間表示も可能なスケジュール機能 ●約750人分記憶[※2]の電話帳機能 ●主要139都市の世界時計機能 ●名刺機能 ●時計機能 ●メモ機能 ●平日日数計算機能 ●計算機能

※1：派生語含む ※2：読み2文字・名前4文字・電話番号12桁の場合

■64KB RAMカード／英和・和英辞典カード／ビジネス英和辞典カード／情報管理カード／ペンプリンターカード…など用途を拡げるICカードも続々登場予定。



本体機能が違う。ICカードも使える。

スーパー電子手帳

DK-5000 ￥28,000(税抜)

※表示価格はすべてメーカー希望小売価格です。

凄い、の上。

カシオ計算機株式会社 〒163 東京都新宿区西新宿2-6 新宿住友ビル ☎(03)347-4811(代)


FUJITSU
ひろがる、
ひろがる、
FMタウンズ ワールド。
夢をかたちに
信頼と創造の
富士通
宮沢りえ

これまでのパソコンに、豊かな感性を与えたFM TOWNS
形、色、動き、音が一体になって、人間とのより深いインタフェースを実現。それが、ハイパーメディアです。
ホビーからビジネスまで、多彩なジャンルのアプリも続々登場。
ハイパーメディアを活かすオリジナルソフト100種に加え、MS-DOS™のソフトも500種勢揃い。

ハードディスクタイプも登場。2機種4タイプの新ラインアップです。

フロッピィディスクタイプとあわせて、合計2機種4タイプに。充実のラインアップから、自分にあった一台をお選びいただけます。

ますます充実、周辺機器。FM TOWNSの可能性をひろげます。

A4サイズ/1677万色対応のカラーイメージスキャナ、熱転写方式26万色対応のカラービデオプリンタ等さらに広がりを見せる周辺機器。FM TOWNSのポテンシャルを最大限に引き出します。



カラーイメージスキャナ



カラービデオプリンタ

マルチクリエイティブツール TownsGEARが進化をとげました。

絵、音、文字などを自在に駆使して、誰にでも簡単にオリジナルソフトを使うことができるTownsGEAR。より優しく、より速くなるとともに、ハードディスク対応で、大量なデータライブラリの保存も可能に。32,000色のイメージフレームを採用することで、表現力に磨きがかかりました。

本格プログラミングをサポート。開発環境もいよいよ豊かに。

待望の386™ネイティブモードに対応したCコンパイラ FM TOWNS High C™ Compiler V1.4を提供。各種開発環境もそろって、本格プログラミングを可能にしました。

※MS-DOSは、米国マイクロソフト社の登録商標。
※386は、米国インテル社の商標。
※TURBO OUTRUNは、(株)CSK総合研究所の商標。
※1-2-3は、米国ロータス・ディベロップメント社の商標。
※High Cは、米国Meta Ware社の商標。
※提供時期等については、提供会社にお問い合わせ願います。

あれもできる、これもできる。豊富なFM TOWNSアプリケーションソフトの世界。

＜ミュージックソフト＞6chのFM音源と8chのPCM音源、CD-DAがサウンドソースを限りなくピュアに、そしてクリアに再現します。

●FM TOWNSの内蔵音源(PCM音源8ch&FM音源6ch)をフルに活用できる作曲・編曲ツール。 標準価格:19,800円(税別)
提供会社:(有)ミュージカル・プラン　MUSIC PRO-TOWNS



＜グラフィックソフト＞ずば抜けたカラー表現力に640×480ドットの高解像度がイメージ通りのアートワークを可能にします。

●FM TOWNS上で描いた絵が今、音と同時に動き出す。
標準価格:45,000円(税別) 提供会社:日本マイコン販売㈱
※メモリ2MB必要　おっとアニメ君



＜パソコン通信ソフト＞米国ルーカスフィルム社が開発したマルチプレーヤーによるロールプレイングゲームの日本版、富士通Habitat、待望の登場です。 "Based on Lucasfilm Technology"

●パソコンの中の不思議の国をあなた自身で体験できるパソコンネットワーク。
提供会社:富士通㈱　富士通Habitat



＜ゲームソフト＞劇的なサウンドエフェクトが、カラフルな表現力が、臨場感たっぷりのゲームシーンを演出します。

●ターボが爆発、急加速!真っ赤なフェラーリが、ジャンプ、ドリフト、クラッシュ!
標準価格: 9,800円(税別) 提供会社:㈱CSK総合研究所
©SEGA 1988 ADAPTED BY ©CRI 1989 TURBO OUTRUN™



＜ビジネスソフト＞CD-ROMの大容量データベースを利用することで、膨大な文字・ビジュアル情報を手に入れた。MS-DOS™ソフトも豊富にラインアップ。



FM-OASYS V1.0



1-2-3™リリース2.1J plus

●専用ワープロ「OASYS」の高機能がいよいよFM TOWNSに。標準価格 フロッピィディスク用55,000円(税別) ハードディスク用 58,000円(税別) 提供会社:富士通㈱

●表計算・データベース・グラフ処理ソフト。標準価格: 98,000円(税別) 提供会社:ロータス㈱ ※日本語MS-DOS™ V3.1が必要。

そのほか、ホビー、教育ソフトもそれぞれ、より多彩に。FM TOWNSの世界を大きく広げます。



モデル2Fセット

〈フロッピィディスクタイプ〉

●モデル1F 本体標準価格¥318,000(税別)(3.5インチFDD1基、メインメモリ1MB)
●モデル2F 本体標準価格¥378,000(税別)(3.5インチFDD2基、メインメモリ2MB)

※本体には、キーボード、カラーCRT、ソフトウェアは含まれておりません。



モデル2Hセット

〈ハードディスク内蔵タイプ〉

●モデル1H 本体標準価格¥458,000(税別)
(3.5インチFDD2基、ハードディスク20MB内蔵、メインメモリ1MB)
●モデル2H 本体標準価格¥548,000(税別)
(3.5インチFDD2基、ハードディスク40MB内蔵、メインメモリ2MB)

2機種4タイプで新登場

オリジナルソフト100種
MS-DOS™ソフト500種

ハ イ パ ー メ デ ィ ア ・ パ ソ コ ン

FM TOWNS

本広告に掲載の商品の価格について消費税は含まれておりません。ご購入の際、商品ならびにそれに関する消耗品等および役務について、消費税が付加されますので、ご承知おき願います。

●長野(0262)24-3831 ●静岡(0542)52-8674 ●浜松(0534)53-7106 ●名古屋(052)261-5141 ●京都(075)231-6610 ●大阪(06)376-0041 ●神戸(078)332-1247 ●松江(0852)24-0334
●広島(082)211-1759 ●高松(0878)51-8125 ●福岡(092)713-4392 ●大分(0975)38-0616 ●沖縄(0988)63-7248

お待たせしました

SOUND ORCHESTRA-V 新発売

定価¥35,000(税別)

お待たせしました、現在好評発売中のステレオFM音源ボード SOUND ORCHESTRA に、更に機能を追加した姉妹機 SOUND ORCHESTRA-Vの待ちに待った登場です。

15重和音 / リズム5音 / ステレオ / EMS / MML / ADPCM

■対応機種■

CPU ●NEC PC-9801シリーズ
●EPSON PC-9801コンパチ機(286/386シリーズ)(FM音源ボード取り付け可能な機種)
●PC-9801/U/XA/XL/RL/LV/LX等は不可
●PC-286L/LE 等は不可

SOUND ORCHESTRA 好評発売中

定価¥29,800(税別)

15重和音 / リズム5音 / ステレオ / ジョイスティック

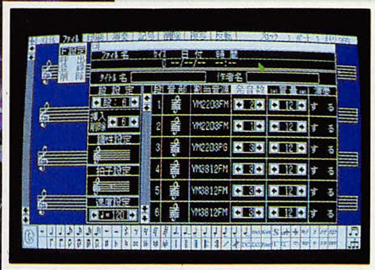
■商品概要■

⑴SOUND ORCHESTR上位コンパチ：NEC純正のFM音源ボードの上位コンパチ機SOUND ORCHESTRの上位コンパチ機で、次にあげる⑵、⑶、⑷のSOUND ORCHESTRの機能に、⑸、⑹、⑺の機能を追加したものです。但し、JOYSTICKのコネクタは省略しました。JOYを使いたい人はSNEのプログラマブル10キーGINGAをお勧めします。
⑵15重和音：FM音源12声プラスSSG(PSG)音源3声の合計15重和音可。
⑶リズム音：5音のリズム音。但し、リズム音使用時はFM音源は9声となります。
⑷ステレオ出力。
⑸EMS対応：新時代のメモリー方式EMSタイプを使用しているCPUにも使用可。(SOUND ORCHESTRAは使用不可)
⑹MML搭載：SOUND ORCHESTRAには搭載していなかった、YM3812用MML(ミュージック マクロ ランゲージ)を載せる事によって、マシン語を使わずにBASICレベルでのプログラムを可能にしました。
⑺ADPOM搭載：Y-8950と256KビットのD-RAMを搭載することによって音声分析(録音)/音声合成(再生)が可能となり、8KHzのサンプリング周波数において8秒分のデータを一括処理出来ます。この機能を使う事によって、人の声などFM音源以外の音を、CPUで使う事が出来るようになりました。GAMEファンには特に有効な機能です。

SOUND MUSICIAN 新発売

PC-9801シリーズ用譜面入力式音楽ソフト 5HD 定価¥25,000(税別)

■機能概略■



お待たせしました、待ちに待ったPC-9801FM音源用の本格的なミュージックソフト"SOUND MUSICIAN"の登場です。五線譜の画面にマウスを使って、音楽記号を記入するだけで、誰でも簡単にコンピュータミュージックをステレオで楽しめます。勿論、美しい画面、豊富な記号、スピーディな操作性は当然の事です。＊最大15段の作成パート数＊最大15段の同時発音数＊最大15段の印刷段数＊最大15音連符＊最大5音のリズム音＊ステレオ演奏可＊音部記号7種類＊装飾記号付＊省略記号付＊符鉤の向きの自動選択可＊符鉤の連結の自動選択可＊メロディとコード指定で自動演奏可＊スコア譜、パート譜、ピアノ譜で高品質な印刷可＊作成した楽譜が、BASICや一太郎での利用可＊等々など、まだまだここに書ききれないほど豊富な機能が搭載されています。従来のソフトで叶えられなかったミュージックソフトへの夢がここに実現しました。(3.5インチHD版も用意しました)

SOS1 好評発売中

※YM3812演奏マシン語サブルーチン

サウンドオーケストラ用ユーティリティソフト 定価¥5,000(税別)

プログラマブル テンキー ユニット

GINGA

定価(税別)¥32,000 ベージュ色

対応 ●NECのPC-9801シリーズの、32ビット機を含む全てのディスクトップ型CPU(但し、初期型のPC-9801の場合は別売のI/OケーブルFW-GINGA-98定価¥6,000をお求め下さい)
●EPSONのPC-286/386シリーズの全てのディスクトップ型CPU

機能 ●10キーのオートモード 2パターン(28キー×2) ●JOYのオートモード 4パターン(4方向と8方向)
●10キーのプログラムモード 2パターン(37キー) ●JOYのプログラムモード 2パターン(10キー6キー)

GINGA-88

定価(税別)¥32,000 ベージュ色

対応 ●NECのPC-8801VAシリーズ(VA/VA2/VA3等)
●NECのFH以後のPC-8801シリーズ(FE/FH/MH/FA/MA等)

機能 ●GINGAと対応

GINGA-RX

定価(税別)¥34,000 グレー色 ベージュ色

対応 ●GINGAで動く全ての機種
●NECのラップトップ型PC-98LV、LXシリーズ(PC-9801LV-01 ¥12,500が使える全ての機種)
●EPSONのラップトップ型PC-286LS/386LSシリーズ(PCLTP2 ¥17,000が使える全ての機種)

機能 ●GINGAと同様

ラップトップ対応

GINGA-286L

定価(税別)¥15,000 グレー色

対応 ●EPSONのラップトップ型PC-286L/LE専用
●(PC-286LTP ¥17,000が使える全ての機種)

機能 ●純正品18キーに対して28キー搭載
※プログラム機能はありません。

ラップトップ対応



SNE 株式会社 エス・エヌ・イー 〒110 東京都台東区上野1-1-12 新広小路ビル2F TEL.03-836-5360 FAX.03-835-0571



マウスマットを使いましょう。

マウスを使用する場合，じかに机の上で操作していると狙いどおりにカーソルが動かなかったりします。そんなときはマウスマットを使いましょう。グラフィックツールなど，動きの細かさを要求されるソフトをコントロールされている方にぜひお勧めします。

マウスを気分よく操作できるマットを考えました。

マウスのスムーズな操作性を実現。素材を生かし，操作性，耐久性を追求しました。マウスのボールとの相性がよく，マウスの速い動きにも，細かい動きにも敏感に反応します。CGデザイナー必携のアイテムです。マット底面に滑り止めの処理を施しました。そのため安定性は抜群！

マット表面に4cm間隔で"■"が印刷されています。マウスを操作するときの目安になります。

マウスマットの断面図





新発売

SIZE：300×225×3(mm)　商標登録出願中

価格 1,900円（税抜き）（送料360円）

商品のお求めは，全国のDEMPAマイコンソフト取扱店または，電波新聞社本社，各支局でお求めください。通信販売もおこなっております。

※マウスのボールが汚れているとカーソルがおもいどおりに操作できない場合があります。マウスのボールはきれいにして使いましょう。

電波新聞社 出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田 1-11-15　TEL 03(445)6111

創業祭セールは目玉品がズラーリ！

ツクモ 大創業祭

(3/4(日)迄)

※表示価格には消費税は含まれておりません。

ソフトいろいろ大特価
安さ満載!! 感謝を込めて
ツクモ大創業クジ引き祭は3/20(火)迄延長

商品のお申し込みは…フリーダイヤル！

受注専用 0120-377-999

商品のお問い合せは各頭又は、通信販売部・☎03(251)9911へ

PC-8800シリーズ **PC-8801MC** New model 2



PC-8800シリーズ **PC-8801MC セット**

- ●PC-8801MC model-2 ……… ¥199,000
- ●CM-1472 ……… ¥84,800 (14インチDP0.31mmチルト台付)
- ●TS-88SP(ステレオ外部スピーカー) ¥9,800
- ●ディスケット10枚 ……… サービス

合計定価 ¥293,600
ツクモ特価 ¥195,000 (消費税別途¥5,850)
(24回払例・消費税込) 注番 BM301
初回¥10,469＋月々¥9,500×23回払

PC-8800シリーズ **PC-8801MA2 セット**

- ●PC-8801MA2 ……… ¥168,000
- ●CM-1472 ……… ¥84,800 (14インチDP0.31mmチルト台付)
- ●TS-88SP(ステレオ外部スピーカー) ¥9,800
- ●ディスケット10枚 ……… サービス

合計定価 ¥262,600
ツクモ特価 ¥129,800 (消費税別途¥3,894)
(24回払例・消費税込) 注番 BM302
初回¥7,511＋月々¥6,300×23回払

PC-8800シリーズ **PC-8801MA2**

定価 ¥168,000



限定品 49% OFF
ツクモ特価 ¥84,800
(消費税別途 ¥2,544)
※写真のモニターは別売です。

特価セット

PC-8800シリーズ **PC-8801FE**

定価 ¥129,000



台数限定5台 53%OFF
ツクモ特価 ¥59,800
注番 BM303 (消費税別途 ¥1,794)
※写真のモニターは別売です。

PC-8800シリーズ **PC-8801FE セット**

53%OFF 限定5台セット

- ●PC-8801FE ……… ¥129,000
- ●CM-1472 ……… ¥84,800 (14インチDP0.31mmチルト台付)

注番 BM304 合計定価 ¥213,800
ツクモ特価 ¥99,800
(24回払例・消費税込)
初回¥6,785＋月々¥9,800×23回払

大同 TATUNG **CM-1472**



定価 ¥84,800

- ●14インチカラー
- ●アナログRGB
- ●DP0.31mm
- ●ノングレア
- ●高精細
- ●チルトスタンド付

注番 BM305

三菱 **XC-1498C** 注番 BM306

定価 ¥99,800



- ●14インチ
- ●アナログRGB
- ●DP0.28mm
- ●ノングレア
- ●高精細

※セットのCM-1472をXC-1498C(三菱)に替えた場合は¥10,000UPになります。

X1 turbo Z III セット

- ●CZ-888C-BK ……… ¥169,800
- ●CZ-860D-BK ……… ¥92,200

合計定価 ¥262,000
注番 BM307
ツクモ特価 ¥158,000 消費税別途 ¥4,740
(24回払例・消費税込)
初回¥8,423＋月々¥7,700×23回払

カラー漢字24ドット熱転写プリンター
定価 ¥65,800 注番 BM308
CZ-8PC3 ・・ ツクモ特価 ¥?9,800

やっぱり欲しい！カラープリンター

カラー漢字48ドット熱転写プリンター
(色は黒、又はグレーを指定して下さい)
CZ-8PC4 ・・・・ 定価 ¥99,800
ツクモ特価販売中！

大容量のハードディスク X68000用ハードディスク (ブラックとグレーの2タイプ)

アイテック 注番 BM309
IT X-640 40MB、28ms(増設可) 定価 ¥158,000
ツクモ特価 ¥108,000

IT X-680 80MB、20ms(増設可) 定価 ¥198,000
ツクモ特価 ¥148,000 注番 BM310



MIDI set

X68000用セット

Aセット 注番 BM311

- CM-32L LAサウンドモジュール ……… ¥69,000
- SX-68M MIDIインターフェース ……… ¥19,800
- Mu-1 MIDIプレイヤーソフト ……… ¥19,800

合計定価 ¥108,600
ツクモ特価 ¥91,800
消費税別途 ¥2,754

Bセット 注番 BM312

- CM-32L LAサウンドモジュール ……… ¥69,000
- SX-68M MIDIインターフェース ……… ¥19,800
- MUSIC PRO-68K(MIDI) 又は MUSIC Studio PRO-68K ……… ¥28,800

合計定価 ¥117,600
ツクモ特価 ¥99,800
消費税別途 ¥2,994

PC-8801シリーズ用セット

Cセット 注番 BM313

- CM-32L LAサウンドモジュール ……… ¥69,000
- MIF-PC8 88用IF ……… ¥12,000
- MPU-401 MIDIプロセッサ ……… ¥29,800
- RCM-PC88 ……… ¥34,500

合計定価 ¥145,300
ツクモ特価 ¥127,000
消費税別途 ¥3,810

新登場 国内・外で活躍！

ツクモグローバルカード 入会者募集



使って便利、持ってて安心！ツクモグローバルカードはジャックス・VISA、セントラル・マスターとの提携カードです。ツクモ各店でのお買物がらくらくできるうえに、国内はもとより海外でのショッピングOK！

18才以上なら学生でもOK！

お申し込みは (03)251-9898 又は各店店頭で

画質とゲームの迫力がスゴイ！ MSX2+

今、ツクモでMSX2+を買うと JOYメカ＋マウス＋ディスケット5枚 が付いている！

ツクモ特選 注番 BM315

MSX2+セット 55%off

- FS-A1FM……………………¥84,800
- 24ドット熱転写プリンター（ワープロソフト付）…………¥49,800

合計定価￥134,600

ツクモ特価￥59,800（消費税別途￥1,794）

ソニーMSX2+ F1 XV 注番 BM314



定価￥69,800

ツクモ特価￥64,800（消費税別途￥1,944）

（12回払例・消費税込）初回￥6,083＋月々￥6,000×11回

パナソニックMSX2+ A1WSX 注番 BM321



定価￥69,800

ツクモ特価￥64,800（消費税別途￥1,944）

（10回払例・消費税込）初回￥7,516＋月々￥7,100×9回

これが一番ほしいヤツ！！

X68000のPRO SHOPツクモです。

X68000 EXPERT



メインRAM2MB、Human68K V2.0採用

CZ-602C……定価￥356,000

CZ-612C……定価￥466,000

激安セット

ツクモ特価販売中！

価格は☎でお問い合せ下さい

X68000 PRO



拡張I/Oボード 4スロット

CZ-652C……定価￥298,000

CZ-662C……定価￥408,000

CZ-662Cは40MBハードディスク搭載

プリンターいろいろ

EPSON AP-550EXPC

定価￥64,800

24ドット熱転写プリンター

ツクモ特価 ￥5?,000

注番 BM316



EPSON AP-850PC

定価￥96,800

48ドット熱転写プリンター

ツクモ特価 ￥7?,000

注番 BM317



NEC PC-PR150V

定価￥99,800

48ドット熱転写プリンター

ツクモ特価 ￥7?,000

注番 BM318



電子手帳＆ポケコンもやっぱりツクモだよ！



シャープ PC-E200 注番 BM319

定価￥22,000

特価￥17,800

シャープ PC-E500 注番 BM320

定価￥28,800

特価￥24,800

待望のインテリジェントコントローラー登場！！ CZ-8NJ2



定価￥23,800

特価販売中

ゲームもパワーUP！ XE-1PRO



標準価格￥9,785（税込）

対応機種：MSX,MSX2,FM77AV,MZ-2500,PC-6001,PC-8801mkII FR,MR,PC-88VA,X1,X68000（アタリ仕様ジョイスティックポート機）

注番 BM322

ツクモ特価￥8,000（税別）

効率よく作業できるパソコンラック

送料サービス（離島は除く）



シグマA・P・O ◀F3 注番 BM323

定価￥38,000

- 棚板4枚 ● データスタンド
- 2Pコンセント付
- 1283(H)×700(D)×610(W)

✣サイドテーブル別売￥7,800

特価￥19,400（税別）



シグマA・P・O ◀F5 注番 BM324

定価￥48,000

- 棚板4枚 ● データスタンド
- 2Pコンセント付
- 1283(H)×700(D)×870(W)

✣サイドテーブル別売

特価￥29,000（税別）



エレコム ◀DS-30 注番 BM325

定価￥12,000

特価￥9,800（税別）

- 天板／スチール製
- ロック式キャスター付
- 1225(H)×600(D)×650(W)

■トレーユニット（オプション）FO-60E ￥3,500（税別）

超特価の事なら今すぐTEL!! ご利用ください。通信販売

☎03-251-9911

代金引き換えでお申し込みの方は

- お近くの通販センターへお問い合わせ下さい
- 配達日の指定もできます

現金書留でお申し込みの方は

- 下記申込書を同封の上、下記までお送り下さい

〒101-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号 九十九電機㈱通信販売部

銀行振込でお申し込みの方は

- お電話で事前にご連絡ののち下記までお振り込み下さい

富士銀行 神田支店㊟No.894047 九十九電機㈱宛

クレジットでお申し込みの方は

- お近くの通販センターへお問い合わせ下さい。お申し込みもお電話1本でOK！

取り扱いカード

- セントラル ● ジャックス ● VIPカード ● ツクモグローバルカード

お申し込みはお電話1本でOK！

☆☽夜10時まで受付。ツクモ通販センター

東京	☎03-251-9911	大阪	☎06-365-5691
仙台	☎022-263-0791	広島	☎082-223-2741
福島	☎0245-24-1491	福岡	☎092-474-8521
新潟	☎025-273-9911	名古屋	☎052-251-1199
静岡	☎0542-59-6270	札幌	☎011-241-2299
松本	☎0263-36-0199	但し札幌は午前10:30〜午後7:30迄	

ツクモ通信販売現金書留用申込書 BM3係

氏名　（　　）才

住所

☎

商品名　〔注文番号〕

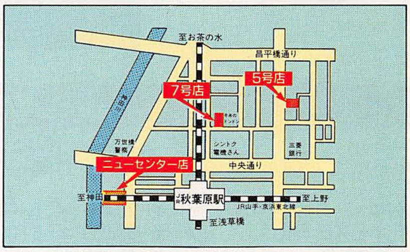
商品代金￥　消費税3%￥

合計代金￥　同封代金￥

周辺機器をご注文の方は本体名をご記入下さい

※掲載商品をご注文の方はあらかじめ在庫確認の上お願いします。

ツクモ秋葉原各店



㊫AM10:15〜PM7:00 ㊡毎週木曜日

ニューセンター店 ☎03-251-0987

秋葉原5号店 ☎03-251-0531

秋葉原7号店 ☎03-253-4199

ツクモ名古屋1号・2号店

㊫AM10時〜PM7時　※1号店➡2/5〜8は連休

1号店 ☎052-263-1655 第1アメ横ビル内 休毎週月曜日

2号店 ☎052-251-3399 第2アメ横ビル内 休毎週水曜日

ニューメディアプラザ ツクモ札幌

㊫AM10時30分〜PM7時30分 ㊡毎週木曜日

札幌市中央区南二条西3-15-1 さっしんビルB1F

☎011-241-2299

PRO STAFF ツクモ

寒さふっとぶスタンバイは、お買得の宝島!!

新品セット



多彩なニーズにコストパフォーマンスで応えるデスクトップ98標準モデル。

PC-9801RX21 51

PC-9801 RX21	¥338,000
XC-1498C デラックス	¥108,000
CR-3415CL	¥144,000
セット価格	¥354,800

1. ¥12,000×36ボーナスなし
2. ¥ 7,900×60ボーナスなし



処理スピードの向上と固定ディスクの大容量化を実現。
戦略的ビジネスを実現する32ビット標準機。

PC-9801RA21 51

PC-9801 RA21	¥498,000
PC-KD854N	¥84,800
VP-2050PC	¥158,000
セット価格	¥508,000

1. ¥33,000×12ボーナス80,000×2
2. ¥17,200×36ボーナスなし



一段とシェイプアップしたボディは、A4ファイルサイズで重さ2.9kg。豊富な98ソフトが使えるフットワーク抜群のノートパソコン、新登場。

PC-9801N

PC-9801N	¥248,000
AP-550EXPC	¥62,800
セット価格	¥249,800

1. ¥22,800×12ボーナスなし
2. ¥ 8,500×36ボーナスなし



高度化するオフィスワークを力強くサポートする32ビットエントリーモデル。

PC-9801RS21 51

PC-9801 RS21	¥398,000
CU-14FD	¥74,800
AP-850PC	¥94,800
セット価格	¥389,000

1. ¥36,000×12ボーナスなし
2. ¥13,300×36ボーナスなし

組みかえは自由、電話でご相談下さい。
〈　はクレジット例・価格は税抜きです。〉

コンピュータ本体の下取り差額表
(平成2年1月現在)
差額は税込み

購入機種 / 下取り機種	〈PC9801RX21〉	〈PC9801RA21〉	〈PC9801N〉	〈PC9801RS21〉
PC-8801FR/SR	¥218,698	¥334,058	¥189,240	¥261,958
PC-8801FA	¥198,698	¥314,058	¥169,240	¥241,958
PC-8801MA2	¥188,698	¥304,058	¥159,240	¥231,958
PC-8801MC/2	¥163,698	¥279,058	¥134,240	¥206,958
PC-9801F2	¥218,698	¥334,058	¥189,240	¥261,958
PC-9801M2	¥193,698	¥309,058	¥164,240	¥236,958
PC-9801VM21	¥143,698	¥259,058	¥114,240	¥186,958
PC-9801VX2	¥103,698	¥219,058	¥ 74,240	¥146,958
PC-9801VX21	¥ 93,698	¥209,058	¥ 64,240	¥136,958
PC-9801RX2	¥ 73,698	¥189,058	¥ 44,240	¥116,598
PC-9801UV2	¥148,698	¥264,058	¥119,240	¥191,958
PC-9801UX21	¥113,698	¥229,058	¥ 84,240	¥156,958
PC-9801EX2	¥ 83,698	¥199,058	¥ 54,240	¥126,958
PC-9801LV22	¥113,698	¥229,058	¥ 84,240	¥156,958
PC-9801LX2	¥ 53,698	¥169,058	¥ 24,240	¥ 96,958

ビジネスソフト

	定価	クレジット例 6回払い
ワープロ		
N松	¥ 38,000	¥ 5,100
P1 EXE Plus	¥ 58,000	¥ 6,800
Qeen III	¥ 58,000	¥ 7,800
Z's Word JG V2.0	¥ 58,000	¥ 7,800
アシストワード	¥ 9,700	大特価
テラIII世	¥ 32,000	¥ 4,300
一太郎 dash	¥ 39,000	¥ 5,100
一太郎 Ver4.30	¥ 58,000	¥ 7,600
新松	¥ 58,000	¥ 7,300
毛筆ワープロ		
Hu PRINT 硯	¥ 40,000	¥ 5,400
毛筆わーぷろ Jr.	¥ 33,000	¥ 4,500
毛筆わーぷろ Sr.	¥ 75,000	¥ 10,100
遊名人 Ver3.0	¥ 34,000	¥ 4,000
データベース		
dBASE III PLUS	¥ 26,8000	¥ 33,500
dBXL	¥ 49,800	¥ 7,200
Let's アイリス 2.0	¥ 42,000	¥ 5,500
Ninja 3 PRO	¥ 42,000	¥ 4,900
The CARD 3	¥ 42,000	¥ 5,700
アシストカード	¥ 9,700	大特価
桐 V3	¥ 98,000	¥ 13,200
表計算		
Lotus 1-2-3 Plus	¥ 98,000	¥ 10,900
MS Excel	¥ 98,000	¥ 11,100
MS Multiplan	¥ 68,000	¥ 7,900
Recalc	¥ 58,000	¥ 7,800
Success	¥ 68,000	¥ 7,900
アシストカルク	¥ 9,700	大特価
OS・言語・ユーティリティ		
MEMORY-PRO386	¥ 10,000	大特価
MIFES 98	¥ 38,000	¥ 5,100
MS C Optimizing Compiler	¥ 98,000	¥ 13,200
MS FORTRAN Opimizing Compiler	¥ 80,000	¥ 10,800

SRG STAND-BY

新品・中古パソコン・ファミコン専門店

★パソコン・ファミコンの事は
お気軽に御相談下さい。★

通信販売を御希望のお客様はフリーダイヤルをどうぞ。

0120 0120-23-9801

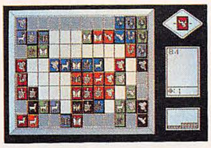
JADMA Japan Direct Marketing Association
社団法人日本通信販売協会会員

東京:(1号店)〒101 東京都千代田区外神田1の6の6(松田ビル1F・2F)
(2号店)〒101 東京都千代田区外神田1の6の3(熊谷ビル2F)
大阪:〒556 大阪市浪速区日本橋5-7-19(KMビル)
※スタンバイ通販部宛の荷物は上記大阪店までお送り下さい。

〈営業時間〉東京店大阪店共(平日)AM11:00〜PM7:00、(土・日・祝)AM10:00〜PM7:00
■年中無休■
振込先/東海銀行摂津支店当座330141㈱SRGスタンバイ迄

ゲーム党も ビジネス党も 思わずニッコリのラインナップ。

〈石　道〉



PC-98対応

販売価格	¥6,829
買取り価格	¥1,000

〈ナビチューン〉



PC-88、MSX2対応

販売価格	¥7,251
買取り価格	¥1,500

〈戦略空軍〉



PC-98対応

販売価格	¥7,251
買取り価格	¥1,800

〈ファイナルファンタジー〉



MSX2対応

販売価格	¥6,427
買取り価格	¥1,500

買取りの欄は最低買取り価格になります。PC98 X68000の場合はさらに高額にて買取りします。(買取り価格は2月中有効。)

ゲームソフト販売価格・買取り価格

ソフト名	対応機種	定価	販売価格(税込み)	買取り価格
あーくしゅ	PC-98、88、MSX2、X68000	¥ 6,800	¥ 5,603	¥ 1,000
アークスII	PC-98、88、MSX2、X68000	¥ 8,800	¥ 7,251	¥ 1,000
アフターバーナー	X68000	¥ 9,200	¥ 8,055	¥ 2,000
あぶないてんぐ伝説	PC-98、88	¥ 5,800	¥ 4,779	¥ 1,000
アリスたちの午後	PC-98、88、X68000	¥ 7,800	¥ 6,427	¥ 1,500
アルバトロス2	PC-98、MSX2	¥ 9,800	¥ 8,075	¥ 1,800
維新の嵐	PC-98、88、MSX2、X68000	¥ 9,800	¥ 8,075	¥ 1,800
ウォーインザサウスパシフィック	PC-98	¥ 9,800	¥ 8,075	¥ 1,800
ヴァーミリオン	PC-88	¥ 6,800	¥ 5,603	¥ 1,500
A-JAX	X68000	¥ 8,800	¥ 7,251	¥ 2,500
SDスナッチャー	MSX2	¥ 9,800	¥ 8,075	¥ 2,000
エメラルド・ドラゴン	PC-98、88	¥ 8,800	¥ 7,251	¥ 1,800
カオス・エンジェルス	PC-98、88、MSX2	¥ 7,800	¥ 6,427	¥ 1,500
神の聖都	PC-98、88、MSX2	¥ 9,800	¥ 8,075	¥ 1,500
ガールズパラダイス	PC-98、88、MSX2、X68000	¥ 7,800	¥ 6,427	¥ 1,300
気分はぱすてるたっち	PC-88、MSX2	¥ 7,800	¥ 6,427	¥ 1,300
キャンペーン版 大戦略II	PC-98	¥ 9,800	¥ 8,075	¥ 2,000
黒衣の貴公子	PC-88、MSX2	¥ 8,800	¥ 7,251	¥ 1,500
激突ペナントレース2	MSX2 (R)	¥ 6,300	¥ 5,191	¥ 1,800
神戸恋愛物語	PC-98、88、X68000	¥ 8,800	¥ 7,251	¥ 1,500
サーク	PC-88、98、MSX2	¥ 8,800	¥ 7,251	¥ 1,500
三国志2	PC-88	¥ 14,800	¥ 12,195	¥ 2,500
斬 (アナログ版)	PC-98、X68000	¥ 9,800	¥ 8,075	¥ 2,000
斬 シナリオVOL.1	PC-98、X68000	¥ 4,200	¥ 3,461	¥ 500
斬 ユーティリティVOL.1	PC-98、X68000	¥ 4,800	¥ 3,955	¥ 500
シュバルツシルト	X68000	¥ 12,800	¥ 10,547	¥ 2,500
シュバルツシルトII	X68000	¥ 9,800	¥ 8,075	¥ 2,000
水滸伝	PC-98、88、MSX2、X68000	¥ 9,800	¥ 8,075	¥ 1,800
水龍士II	PC-98	¥ 9,800	¥ 8,075	¥ 2,000
スターコマンド	PC-98、X68000	¥ 9,800	¥ 8,075	¥ 2,500
スペース・マンボウ	MSX2 (R)	¥ 6,800	¥ 5,603	¥ 1,500
石道	PC-98	¥ 7,800	¥ 6,829	¥ 1,000
戦略空軍	PC-98	¥ 8,800	¥ 7,251	¥ 1,800
ターボアウトラン	FMタウンズ	¥ 9,800	¥ 9,085	¥ 2,000
大戦略III	PC-98	¥ 9,800	¥ 8,075	¥ 2,500
ダンジョンマスター	PC-98	¥ 9,800	¥ 8,075	¥ 2,000
提督の決断	PC-98	¥ 14,800	¥ 12,195	¥ 3,000
天下統一	PC-98	¥ 9,800	¥ 8,075	¥ 2,500
テンプルマスター	PC-98	¥ 9,600	¥ 7,910	¥ 1,800
ディスクステーション10号	MSX2	¥ 1,940	¥ 1,607	¥ 300
電脳学園II	PC-98、88	¥ 8,800	¥ 7,251	¥ 1,500
トンネルズ&トロールズ	PC-98、88	¥ 9,800	¥ 8,075	¥ 2,000
ドラゴンスレイヤーVI	PC-98、88	¥ 8,700	¥ 7,169	¥ 1,000
ナイト・アームズ	X68000	¥ 9,700	¥ 7,993	¥ 2,300
ナビチューン	PC-88、MSX2	¥ 8,800	¥ 7,251	¥ 1,500
南海の死闘	PC-98、X68000	¥ 8,800	¥ 7,251	¥ 2,000
信長の野望・戦国群雄伝	PC-98、88、MSX2、X68000	¥ 9,800	¥ 8,075	¥ 1,800
ハラキリ	PC-88	¥ 8,700	¥ 7,169	¥ 1,500
遥かなるオーガスタ	PC-98	¥ 12,800	¥ 10,547	¥ 3,000
晴れのちおおさわぎ	PC-98、88	¥ 5,800	¥ 4,779	¥ 1,000
ぴんくショックパイレーツ	PC-98	¥ 3,800	¥ 3,131	¥ 500
ファーサイドムーン	PC-98	¥ 9,500	¥ 7,828	¥ 2,300
ファーストクイーン	X68000	¥ 8,800	¥ 7,251	¥ 2,000
ファイナルファンタジー	MSX2	¥ 7,800	¥ 6,427	¥ 1,500
フラッピーII	X68000	¥ 8,800	¥ 7,251	¥ 2,000
プロ野球ファミリースタジアム	MSX2	¥ 7,800	¥ 6,427	¥ 1,000
BURAI (上巻)	PC-98、88、MSX2	¥ 8,800	¥ 7,251	¥ 1,200
BURAI (下巻)	PC-98、88、MSX2	¥ 8,800	¥ 7,251	¥ 1,200
ブルトン・レイ	PC-98	¥ 8,800	¥ 7,251	¥ 1,800
夢幻の心臓III	PC-88	¥ 9,700	¥ 7,993	¥ 1,800
メタルギア2 ソリッドスネーク	MSX2 (R)	¥ 7,800	¥ 6,427	¥ 1,800
メタルサイト	X68000	¥ 8,800	¥ 7,251	¥ 2,500
ラグーン	X68000	¥ 8,800	¥ 7,251	¥ 2,500
レナム	MSX2	¥ 8,800	¥ 7,251	¥ 1,500

	定価	クレジット例 6回払い
plEXE	¥58,000	¥6,800
アシストワード	¥ 9,700	大特価
Ninja3Pro	¥42,000	¥4,900
アシストカルク	¥ 9,700	大特価

MS Macro Assembler	¥ 40,000	¥ 5,400
MS Quick BASIC	¥ 20,000	大特価
MS Quick C	¥ 20,000	大特価
MS-DOS Ver3.3B	¥ 18,000	大特価
MS-OS/2 Ver1.1	¥ 62,000	¥ 8,900
MS-WINDOWS Ver2.1	¥ 20,000	大特価
MS-WINDOWS368 Ver2.1	¥ 40,000	¥ 5,800
N88-日本語BASIC (86) (MS-DOS版) Ver6.0	¥ 18,000	大特価
N88-日本語BASIC (86) コンパイラ Ver6.0	¥ 47,000	¥ 6,800
TURBO ASSEMBLER & DEBUGGER	¥ 39,800	¥ 5,400
TURBO C	¥ 29,800	¥ 4,000
TURBO C PROFESSIONAL	¥ 59,800	¥ 8,000
TURBO PASCAL	¥ 29,800	¥ 4,000

かっとび特価で、ビジネスの即戦力だ！

■購入の場合■

〈現金書留の場合〉 御注文の商品名・対応機種・ディスケットサイズを記入し、ソフトの代金と送料（一律824円・何本でも可）の合計金額を大阪店又は東京店へ。

〈銀行振込の場合〉 御注文（商品名・対応機種・ディスケットサイズ）はお電話で。お客様より代金と送料（一律824円・何本でも可）が銀行振込された後、発送します。

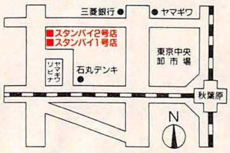
〈代金と引換の場合〉 御注文（商品名・対応機種・ディスケットサイズ）はお電話で。代金と代金引換手数料・送料（一律1,545円・何本でも可）にて発送します。

■買取りの場合■

1. PC-98、PC-88、X68000、MSX2、X1ターボ対応のオリジナルディスク版に限ります。
2. マニュアル・箱が無い場合、又箱等が汚ない場合は買取りできません
3. 送金は現金書留にて。手数料500円は買取り金額より差し引きいたします。
4. この表に掲載されていないソフト（特にPC98 X68000版）でも高額にて買取りいたしますので、お気軽にお問合せ下さい。

直接、ご来店のお客様はこちらへ

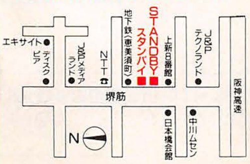
TOKYO スタンバイ



☎03-258-8955

(1号店・2号店共通)

OSAKA スタンバイ



☎06-641-1971

---キリトリ---

ソフトと注文書は一緒にお送り下さい。

ゲームソフト買取り注文書

氏　名　　　　　　　　　　㊞　年齢

保護者名　　　　　　　　　　㊞

住　所　　　　　　　　　　TEL

ソフト名

CHALLENGE! PC Engine ゲーム

PCエンジン・ゲームのおもしろさを凝縮

PCエンジン・ユーザーは書店に走れ！

好評発売中！



B5判/304頁
定価1,700円
（本体1,650円）

主な内容

Chapter1 PCエンジン・ソフトBest Selection
- 天外魔境ZIRIA
- コブラ　ー黒竜王の伝説ー
- アウトライブ
- Mr. HELIの大冒険
- ダブルダンジョン
- ダンジョンエクスプローラー
- ネクタリス

Chapter 2 ニューソフトBest3
- 鏡の国のレジェンド
- 弁慶外伝
- ニュートピア

Chapter 3
- 評価付きオールソフト・カタログ

Chapter 4
- お得な㊙情報満載！隠しコマンド集

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1−11−15 ☎03(445)6111

全国書店で絶賛発売中!!

本格派の君に贈る

Video Game Adventure Book

『DRAGON SPIRIT―青龍伝説外伝―』



竹山正寿 著

文庫サイズ464ページ

定価680円（本体660円）〒260円

コミカル・メルヘンの世界で遊べる

Video Game Adventure Book

『妖怪道中記―たろすけの大冒険―』



木越郁子原案／とみさわ昭仁 著

文庫サイズ464ページ

定価680円（本体660円）〒260円

ひと味ちがった爆笑冒険ワールド!

Video Game Comics

『妖怪道中記』



原作・とみさわ昭仁 まんが・細貝 明男

A5判220ページ

定価880円（本体854円）〒260円

コミカル・ファンタジーの世界でワルキューレと再会

Video Game Comics

『ワルキューレの冒険―ふたりの女神―』



杉森 建 著

A5判216ページ

定価880円（本体854円）〒260円

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03(445)6111

ゲームソフトは

永遠のエンターテイメント作品だ—。

CHALLENGE! Personal Computer 大好評発売中!!

A.V.G&R.P.G V

(アドベンチャーゲーム / ロールプレイングゲーム)

パソコン・ゲームの楽しさを伝える本 定価：2,100円（税込）



★素晴らしきアドベンチャー・ゲームの世界

ストーリー仕立ての記事形態に初チャレンジ。『スナッチャー』と『首斬り館』は，読みごたえあり！

- スナッチャー
- アンジェラス
- バーニングポイント
- サイオブレード
- きまぐれオレンジロード
- ホワッツ・マイケル
- オールド・ヴィレッジ・ストーリー
- ガウディ
- 展望台
- 秘録・首斬り館
- 神の聖都
- ルパン三世・バビロンの黄金伝説
- どろろ

★ロールプレイング・ワールドへの誘い

10ページにもわたって展開される『イースIII』の「ホンキホンネ」は，一読の価値あり！

- ワンダラーズ・フロム・イース
- サーク
- ハイドライド3 S.V.
- ウィザードリィIV
- アドヴァンスト・ファンタジアン
- アークス

★シミュレーションゲーム・ガイダンス

初心者向けに，シミュレーション・ゲームとは，どういうものなのかを解説しています。

★ホンネで討論！クリエイター&読者座談会

ベーマガの読者代表が，ソフトハウス，ライターと一緒に，コンピュータ・ゲームの未来について熱く語り合う！ この本ならではの特別企画です。

★第1回全国統一AVG&RPG模擬試験

豪華商品付きの模擬試験です。締切は3月末。今なら間に合う！腕に自信のあるかたの参加をお待ちしています。

★人気ゲーム㊙テクニック集

パソコン・ゲームの裏ワザを網羅。160本の人気ゲームのテクニックをゲームごとに分類しています。

★ゲーム・ミュージック楽譜集

スナッチャー，グラディウス2，沙羅曼蛇，悪魔城ドラキュラ，アンジェラスの楽譜を掲載。

★メイキング・オブ・AVG&RPG V

ちょっとおもしろい，この本ができるまでのお話です。

電波新聞社 出版販売部

〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎ 03－445－6111

キミのテクニックに答えるメ

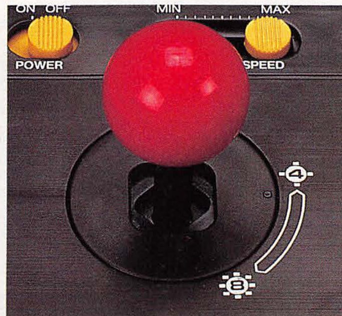
ゲームの内容がより高度に，より楽しくなるにつれ，プレイヤーのコントロールに対する要求もシビアになってきています。１ドット単位の微妙な操作が，ジョイスティックにも求められるようになりました。

XE-1シリーズは，長年の経験と研究により，完成されている，アーケード・ゲーム機のコントロール・パネルの操作性と，機能性を家庭でも手軽に体験できることを目的に企画された商品で，ゲームマニアを中心に，人気を集め，昨年発売以来，既に５万本の販売実績をあげています。

多くのソフトウエア開発会社でもXEシリーズは正式ジョイスティックとして御愛用をいただいており，性能については，絶大な信頼を得ております。

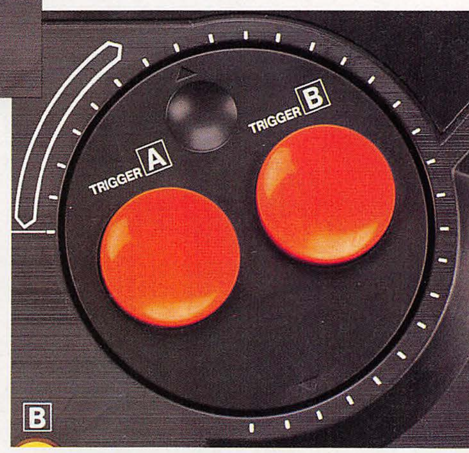


XE-1PRO



新方式の8方向，4方向メカニカル切換を実現

新方式のメカニカル切換方式を採用し，ワンタッチでコントロール方向を確実に選ぶことができます。電子式では得られない，確実な手ごたえが本物のプレイ感覚を味あわせてくれます。方向スイッチは，業務仕様のマイクロ・スイッチを使用しています。
(XE-1PRO/ST/FC/HE)



好みのポジションが選べる270°回転式ショット・パネル

トリガボタンA，Bは，回転式のショット・パネル上にあり，10°分割で270°まで回転させることができます。プレイヤーの好みのポジションで，正確なショットができます。
(XE-1PRO/ST/FC/HE)



実用的な連射ON/OFF/連射固定スイッチ

連射OFF(TRIGGER MANUAL)で連射機能が完全に止まり，連射ON(TRIGGER AUTO)で連射装置が作動します。また，連射固定(TRIGGER AUTO HOLD)にすることもできます。
(XE-1PRO/FC/HEのみ)



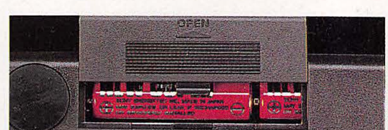
連射速度を目で確認LEDインジケーター

トリガのようすをモニターできる，5連LEDによるインジケーターです。ソフトウェアに合わせた最適の連射速度や，動作状況を確認できる，便利な機構です。
(XE-1PRO/FC/HEのみ)



トリガ・スピードをA，B独立にコントロール

トリガA，Bボタンの連射速度を連続的に，個別に変えることができます。
(XE-1PRO/FC/HEのみ)



シャープX1にも対応，専用電池ボックス

X１シリーズでは，ジョイスティック・ポートに電源用電圧が出力されていないため，電池(単三形×3本)を使います。
(XE-1PROのみ)

新製品ニュース



XE-1AJコンパチブル
アナログ・ジョイパッド **XE-1AP**

メガドライブ，X68000シリーズ，MSX各機種，FM TOWNS PC-8801シリーズ，PC-9801シリーズ対応
予定価格 14,500円(税抜き)

●ソフトにより，機能がそのまま使えないものもあります。●トリガ・スピードは，ソフトに合わせて最適の位置でお使いください。

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

カニズムを搭載!!



スムーズな操作性，確実な手ごたえ…それはジョイスティックに求められる性能の理想的な姿はビデオゲーム機のコントロールパネルでしょう。"XE-1PRO"は，この理想を追求。さらにパソコンソフトやプレーヤー好みに合わせて調整できる多彩な機能を加え，1ドット単位のコントロールを可能にした製品です。

XE-1PRO

標準価格9,785円(送料510円)(税込)

対応機種:MSX, MSX2, FM77AV, MZ-2500, PC-6001, PC-8801mkIIFR/MR, PC-88VA, X1, X68000(アタリ仕様ジョイスティックポート機)

※ご注意:X1シリーズにご使用になる場合は，電池が必要です。



XE-1PROと同様4方向8方向メカニカル切り換えユニット，270度回転式ショットパネルを装備したハイグレードなノーマル・ジョイスティックです。しかもパソコンはもとより，セガのゲームマシンにも対応。外部の連射装置を装着した場合に威力を発揮するトリガ・ホールド機構も備えています。

XE-1ST

標準価格5,047円(送料510円)(税込)

対応機種:セガシリーズ(SG-1000, SC-3000, MARKII, マスターシステム), MSX, MSX2, FM77AV, MZ-2500, X1シリーズ, X68000, ＊PC-8801FH/MH, ＊PC-8801mkIIFR, PC88VA(アタリ仕様ジョイスティックポート機) ＊ご注意:PC-88シリーズでは，ソフトによりジョイスティックが作動しないものもあります。メガドライブには使用できません。



XE-1PRO／XE-1STなど,パソコン用(アタリ仕様)のジョイスティックをファミリーコンピューターで使うためのアダプターです。ドット単位の操作精度が必要なハードなアクションゲームはXE-1PROやSTを接続してプレイすれば最高!!ジョイスティックの接続端子が1プレイヤーと2プレイヤーの両方がついており,2プレイでゲームを楽しむ場合,2台のジョイスティックを接続することができます。また,スタート／セレクトボタンも装備しています。

X-F1

標準価格1,854円(送料250円)(税込)

対応機種:ファミリーコンピュータ, C1, ツインファミコン



待望のファミコン専用ジョイスティックです。XE-1PROと同様，4方向8方向切り換えレバー，270度回転式ショットパネル，連射ON／OFF／ホールドスイッチ，A／B独立連射スピードコントロール機能／LED連射スピードインジケーターを搭載し，価格もローコストを実現しました。

XE-1PRO FC

標準価格9,167円(送料510円)(税込)

対応機種:ファミリーコンピュータ, C1, ツインファミコン



PC Engine専用ジョイスティックです。4方向8方向切り換えレバーや270度回転式ショットパネル,色々なオペレーションモードで楽しめる連射機能などXE-1PROのもつ本来の性能に加えて2プレイヤー〜5プレイヤーまでのジョイスティックが接続できるマルチタップ端子を側面に設けました。本体を加えて5台のジョイスティックでプレイできるスーパー・ジョイスティックシステムです。

XE-1PRO HE

標準価格9,785円(送料510円)(税込)

対応機種:PC Engine　この商品のお求めは全国有名デパート,玩具店でどうぞ。通信販売はいたしません。



インテリジェントコントローラ

XE-1AJ

標準価格24,514円(送料800円)(税込)

対応機種:X68000, MSX, PC-8801シリーズ, PC-9801シリーズ

業界初のアナログタイプのコントローラで,アナログモード方式のスティックとスロットルを装備すると共に,スピード調整可能な連射機能と6種類のトリガーボタンも装備しています。また,コントローラの働きでタテに256段階,ヨコに256段階の指定が可能です。ゲームセンターで人気の体感ゲームも家庭内で手軽に楽しめることも夢ではありません。それに,アナログ/デジタルの切替えはもちろん,スティックとスロットルの入替えもできるので普通のジョイスティックとしても使用可能です。

取扱い販売店を募集しています。出版販売部までご連絡ください。☎03(445)6111

お求めは,玩具店,デパート,パソコンショップでお願いします。通信販売も行なっております。電波新聞社(本社,各支局)ソフト販売部に送料を添えて現金書留もしくは郵便振替にてお申し込みください。(商品の価格には消費税が含まれています)

電波新聞社・出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111
大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-5885 西部本社092-431-7411 新潟支局025-245-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 仙台支局022-227-7211 熊本支局096-380-7500 鹿児島支局0992-26-3630



Panasonic
松下館でお会いしましょう
花の万博
EXPO'90
ああ、感動の255色カラー印刷なのである。
日本語ワープロの文字や線が黒・赤・青・緑の4色で、CG作品ならなんと255色で、表示＆印刷（PC1使用時）できるのである。
48ドット文字のワープロ機能も、スグレものだ。
ワープロ専用機にヒッテキする美しい48ドット文字（PC1使用時）と、かしこい変換・編集機能。部首・画数辞書がついて難しい漢字もらくらく変換だ。
もちろん、ゲームもマンモス迫力で楽しめるぞ。
縦横斜め高速スクロールだから、スピード感が違う。FM音源だから、サウンドの迫力が違う。約2万色の自然画表示だから、美しさが違う。
●ルーンワース 開発元/T&Eソフト
●ブライ 開発元/リバーヒルソフト（3月発売予定）
Welcome to Sparky's Party
INVITATION for YOU!
こんどボクのうちで
大パーティーをやるのだ。
ゼッタイ、来てね！
いつ？……こんどの日曜日 AM11時に集合だよ
どこで？……スパーキー家
それじゃ、みんな！ まってるョ
スパーキーより
別売・48ドット熱転写カラー漢字プリンタ FS-PC1 標準価格59,800円（税別）
NEW
48ドット・カラー印字対応ワープロソフト内蔵
A1 WSX
パナソニック MSX2+ パソコン
FS-A1WSX 標準価格69,800円（税別）
MSX2+パソコンは、MSX MSX2 のソフトも使用できます
▶パナワードU1シリーズとデータ互換可能（別売変換ソフト使用）。▶高画質で楽しめるS映像出力端子付。▶漢字BASIC内蔵。▶FM音源内蔵。▶「住所録」「フリーカード」など楽しくて便利なソフトを内蔵。▶マウスを簡単に255色のCGが簡単に描ける「グラフィックツール」など3つのソフトが入ったディスクが付属。▶お問い合わせ・カタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業（学校名）をお書きの上、〒571 大阪府門真市門真1006 松下電器産業(株)コンピュータ事業部 商務部 MSM 係まで。▶MSXはアスキーの商標です。
※印刷サンプルはA1WSXの機能を使った作成例です。（色調等、実際のものと異なる場合があります。）
使い方もアイデアも、自由自在。
キミのカラーがだんぜん引きたつのである。
別売・マウス FS-JM1-H 標準価格7,800円（税別）
文字がキレイな
「48ドット・カラー」宣言
本広告に掲載しております全商品の価格には消費税は含まれておりません。ご購入の際、商品及びそれに関連する消耗品について消費税が付加されますのでご承知おき願います。
心を満たす先端技術 — Human Electronics 松下電器産業株式会社

マイコンBASIC Magazine 1990年3月号目次

BM特選プログラム・コーナー

実用プログラム

ザ・ゲームミュージック・プログラム

広告さくいん

©マイコンBASICマガジン3月号
第9巻 第3号
1990年2月25日印刷 1990年3月1日発行
特別定価440円(本体427円) 電波新聞社 1990 Printed in Japan 編集発行人:平山秀雄
東京都品川区東五反田1-11-15 郵便番号141 電話 東京(03)445-6111(大代表) 振替(東京)5-51961
印刷:奥村印刷 製本:株式会社 堅省堂

各社代表的モデム



●PV-A96V42(アイワ)
●価格180,000円

豊富な機能と高速，高信頼性の通信を実現した9,600bps高級モデム。
仕様／300～9,600bps。CCITT準拠。
全二重／V.32HDX。
ヘイズ社ATコマンド準拠。



●PVA-A24MNP5(アイワ)
●価格54,800円

多彩な機能を装備した本格派の最新型モデム。
仕様／300～2,400bps。全二重。
ヘイズ社ATコマンド準拠。
MNPクラス5。CCITT，BELL。



●PV-A12(アイワ)
●価格19,800円

豊富な機能を持ちながらも低価格なハイコストパフォーマンス・モデム。
仕様／300/1,200bps。全二重。
ヘイズ社ATコマンド準拠。
CCITT，BELL準拠。



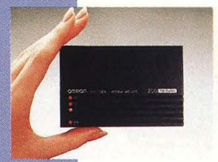
●MD1200AIII
(オムロン)
●価格19,800円

低価格ながらも多彩な機能を実現した入門機。
仕様／300/1,200bps。全二重。
ヘイズ社ATコマンド準拠。
CCITT，BELL準拠。



●MD24FS7(オムロン)
●価格64,800円

多彩な機能による使いやすさと，高い信頼性を実現した高機能モデム。
仕様／300/1,200/2,400bps。全二重。
ヘイズ社ATコマンド準拠。
MNPクラス7。CCITT，BELL。



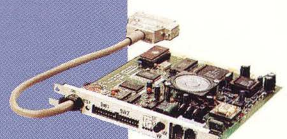
●MD12FS
(オムロン)
●価格21,000円

コンパクトなスタイルながらも高機能な超小型モデム。電池駆動も可能。
仕様／300/1,200bps。全二重。
ヘイズ社ATコマンド準拠。
CCITT準拠。



●MD24FP4
(オムロン)
●価格39,800円

110×80×22mmのコンパクト・サイズで2,400bps，MNPクラス4を搭載。電池駆動も可能。
仕様／300/1,200/2,400bps。全二重。
MNPクラス4。



●MD24FC5
(オムロン)
●価格49,800円

PC-9801シリーズ，PC-286/386シリーズの拡張スロット挿入タイプのカード型モデム。
仕様／300/1,200/2,400bps。全二重。
MNPクラス5対応。



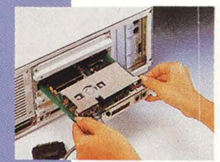
●COMSTAR2424
AT/5(日本電気)
●価格66,000円

エラーフリー機能，データ圧縮機能を搭載した高機能モデム。
仕様／1,200/2,400bps。全二重。
ヘイズ社ATコマンド準拠。
MNPクラス5。CCITT準拠。



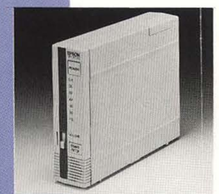
●COMSTAR1212
AT(日本電気)
●価格21,000円

リモート・メンテナンス機能を搭載した，初心者にも優しい親切設計。
仕様／300/1,200bps。全二重。
ヘイズ社ATコマンド準拠。
CCITT準拠。



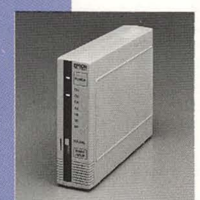
●SR-120MC
(エプソン)
●価格27,800円

拡張スロットに差し込むカード型モデム。PC-9800，PC-286シリーズ用。
仕様／300/1,200bps。全二重。
ヘイズ社ATコマンド準拠。
CCITT，BELL準拠。



●SR-120S
(エプソン)
●価格29,800円

省スペースを実現する縦置き型モデムの低機能版。
仕様／300/1,200bps。
CCITT/BELL準拠。



●SR-240S
(エプソン)
●価格38,800円

場所をとらない縦置き型の省スペース・タイプ。
仕様／300/1,200/2,400bps。全二重。
ヘイズ社ATコマンド準拠。
MNPクラス4。



●SR-120PH
(エプソン)
●価格44,800円

ATコマンドの充実したモデム機能とおしゃれな電話が一体化。
仕様／300/1,200bps。全二重。
CCITT V.21/V.22，Bell103/212A準拠。



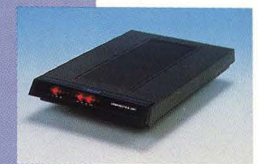
●PM2400F(富士通) ●価格59,800円

コンピューター・メーカーの作った高性能な標準機のモデム。
仕様／1,200/2,400bps。全二重。
ヘイズ社ATコマンド準拠。
MNPクラス5。CCITT準拠。



●DM1220
(田村電機)
●価格23,800円

標準的な機能を装備した，低価格なモデム。
仕様／300/1,200bps。全二重。
ヘイズ社ATコマンド準拠。
CCITT，BELL準拠。



●USROBOTICS
HST
(イ・アイ・イ)
●価格180,000円

9,600bpsモデムの市場でトップを独占する高性能モデム。
仕様／300～9,600bps。全二重。
ヘイズ社ATコマンド準拠。
MNPクラス5。CCITT，BELL。



●QX12K
(ヒューコム)
●価格129,000円

本家マイクロコム社の高機能モデム。アフター・サービス充実。
仕様／300/1,200bps。全二重。
ヘイズ社ATコマンド準拠。
MNPクラス7。CCITT，BELL。



●OSI 8224(インテグラン) ●価格158,000円

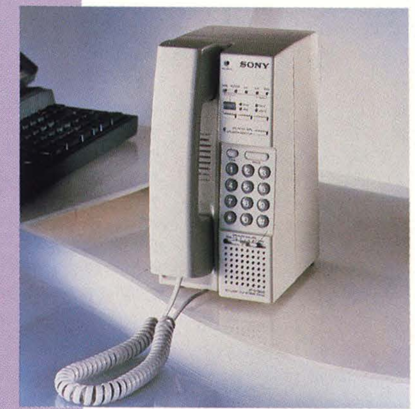
セキュリティーコールバック機能により，安全性の高い通信を実現。
仕様／300～2,400bps。全二重/半二重。
ヘイズ社ATコマンド準拠。
MNPクラス4。CCITT，BELL。



●通信PoCo(インテグラン) ●価格45,000円

親しみやすい名称を持つ。低価格ながらも高機能タイプ。
仕様／300～2,400bps。全二重。
ヘイズ社ATコマンド準拠。
MNPクラス5。CCITT，BELL。

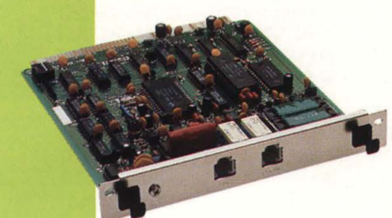
ネットワーク・ステーション



●IT-V1200(ソニー)
●価格59,800円

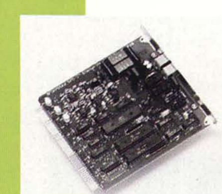
簡単にパソコン通信のホスト局を開設できる，モデム内蔵多機能電話。
仕様／300/1,200bps。全二重。
ヘイズ社ATコマンド準拠。
無手順，XMODEM。

FAXモデム



●FR-100(エプソン)
●価格59,800円

パソコンの拡張スロットに取り込むだけでパソコンからFAXが送れる。いちいち文章をプリント・アウトしてからFAXする手間が省けるばかりか，印字のクオリティも断然よくなる。



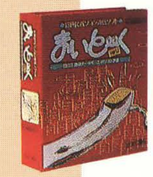
●STARFAX
model 7
(メガソフト)
●価格58,000円

パソコンをFAX端末化するためのパソコンFAXアダプター。ボード型。
仕様／4,800/2,400bps。
G3ファクシミリ規格準拠。
PC-9800シリーズ用。

パソコン通信最新カタログ

代表的通信ソフト

●まいとーく(インターソフト)



●価格28,000円

通信ソフトのベストセラー。充実した機能と抜群の操作性が魅力のソフト。

仕様／2,400/4,800bps。XMODEM対応。MNPクラス5(PC-9800シリーズ)。PC-9800, PC-98LT, PC-286, J-3100シリーズ用。

●PARTY(デジタル・ファーム)



●価格24,000円

NIFTY-Serveのイントロパック付きなので，すぐに通信が体験できる。

仕様／75～9,600bps。XMODEM対応。通信言語MINIT搭載。PC-9800シリーズ用。

●BEETERM(ハドソン)



●価格18,000円

豊富な機能を搭載した標準的ソフト。初心者にも使いやすい親切設計。

仕様／300～38,400bps。MNPクラス5, X/YMODEM対応。PC-9800シリーズ用。

●CTERM2(アスキー)

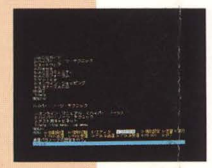


●価格18,000円

プログラミングにより多彩な機能を実現。機能性，汎用性に優れたソフト。

仕様／75～9,600bps。X/YMODEM対応。PC-9800シリーズ用。

●ESterm2(アスキー)



●価格24,000円

メニュー選択方式とクイック方式の2タイプを装備した親切設計。

仕様／75～9,600bps。X/YMODEM対応。PC-9800シリーズ用。

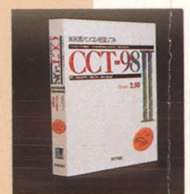
●88TERM(アスキー)

●価格12,800円

簡易性，多機能を追求した初心者向けの通信ソフト。

仕様／PC-8800シリーズ用。

●CCT-98II Ver.2.50(技術評論社)



●価格15,000円

ラップトップ・モノクロ・モードに対応。低価格ながらも多機能なソフト。

仕様／MNPクラス5, XMODEM対応。PC-9800シリーズ用。PC-286/386シリーズ用。

●ピコターム(イシガキエム・イー・エス)



●価格22,000円

MNPクラス6をサポートした高機能通信ソフト。

仕様／300～38,400bps。無手順。X/YMODEM対応。PC-9800シリーズ用。

●つうしん坊(日本システム開発)

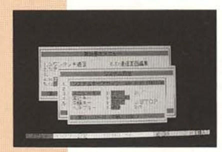


●価格9,800円

コストパフォーマンスに優れた低価格ソフト。

仕様／300～9,600bps。XMODEM対応。PC-9800シリーズ用。FM-R, 16βシリーズ用。

●データポート(日本システム開発)



●価格24,800円

操作性を重視した設計。初心者も上級者も満足できる。

仕様／300～9,600bps。PC-9800シリーズ用。

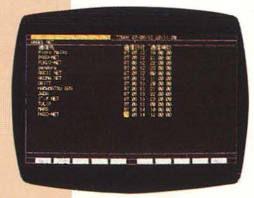
●VERSA-LINK(コスモシステム研究所)

●価格13,800円

多機能，高速動作をわずか38Kバイトで実現したソフト。

仕様／110～19,200bps。全二重。MNPモデム、X/YMODEM対応。J-3100シリーズ用。

●XLink98(シスポート)

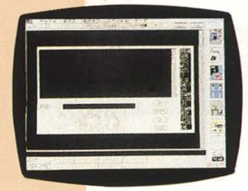


●価格25,000円

フルオート・ログイン機能搭載。ユーザーフレンドリーな操作性を実現。

仕様／XMODEM対応。PC-9800シリーズ用。

●XLink68(シスポート)



●価格19,800円

フルオート・ログイン機能，ホストモード機能搭載のパワフル設計。

仕様／XMODEM対応。X68000用。

●LapTalk(イ・アイ・イ)

●価格9,500円

オート・アクセス機能，スナップ機能，ログ機能など多彩な機能を搭載。

仕様／75～19,200bps。無手順，XMODEM対応。J-3100シリーズ用。

●PC-TRAN(大塚商会)



●価格40,000円

5種類の通信手順を持つ多機能ソフト。

仕様／300～9,600bps。全二重／半二重。PC-9800シリーズ用。

●ACCESS MATE3(ソフトプロ)



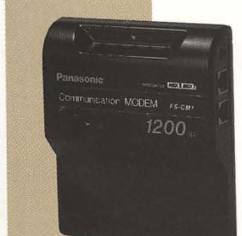
●価格19,800円

名簿機能，ディスク管理機能，簡易ホスト機能の3大機能を搭載。

仕様／300～19,200bps。全二重。MNPモデム，X/YMODEM対応。PC-9800, FM-R, パナコムMシリーズ用。

ソフト名＼パソコン名	PC-9800	PC-286	J-3100	FM-R	X68000	PC-8800
まいとーく	○	○	○			
PARTY	○					
BEETERM	○					
CTERM2	○					
ESterm2	○					
88TERM						○
CCT-98II Ver.2.50	○	○				
ピコターム	○					
VERSA-LINK			○			
つうしん坊	○			○		
データポート	○					
XLink98	○					
XLink68					○	
PC-TRAN	○					
PC-FreeMail	○					
ACCESSMATE3	○			○		
Lap Talk			○			

MSX用モデム・カートリッジ



●FS-CM820
(松下)

●価格29,800円

多彩な機能を集約したMSX通信カートリッジ。

仕様／300/10200bps。全二重／半二重。SRAM，漢字ROM装備。



●HBI-1200
(ソニー)

●価格32,800円

MSX通信カートリッジ。スロットに差し込むだけでOK。

仕様／300/1,200bps。全二重。オート・ログイン/オート・ダイヤル機能付き。

まだネットワーキングしていない人のための

ワープロ／パソコン通信入門

多田太郎

ワープロやパソコンを電話回線に接続していろいろな情報をやりとりすることを「ワープロ通信」とか「パソコン通信」というのは皆さん良く知っていることでしょう。

ワープロ／パソコン通信の基地局でもある，ネットワークは毎日のように誕生し，編集部が確認できたものだけでも1,000局を越しています。

その規模や内容も，会員が数万人もいる企業としてのネットワークから，気のあった友人どうしで開設した数人のネットまでさまざまです。

ワープロ／パソコン通信用のソフトや，ネットワークの中心であるホスト局を開設するためのソフトも豊富に発売されてきたため，今や思いついたその日からネットワーキングを楽しめるようになりました。

今月号の折込企画も参考にして，あなたもワープロ／パソコン通信をはじめてみませんか。

どんなことができるのか

ワープロ／パソコン通信の楽しさの代表は，BBSと呼ばれている「電子掲示版」です。読んで字のごとく，ワープロやパソコンに載っている文章やデータを掲示版のように置いておくことができるものです。

第1図を見てください。ネットワークのメンバーならだれでも見たり書き込んだりできる「伝言板」（フリートーク・ボードなどともいう）や，特定の相手にだけメッセージやデータを送ることのできる「私書箱」（メール・ボックスなどともいう），メンバーにいろいろな情報を提示する「ニュース」や「お知らせコーナー」なども利用することができます。

ではネットワークの基本的な仕組みを見てみましょう（**第2図**）。

こういったすべての情報はホスト局の記憶装置の中におさめられているのです。メンバーは電話回線を通じてホスト局のコンピュータに指示を与えて，中身を取り出して自分のワープロや，パソコンのモニタで見たり，その情報を自分のフロッピーに記録（ダウンロード）したり，情報を送り込んだり（アップロード）するのです。

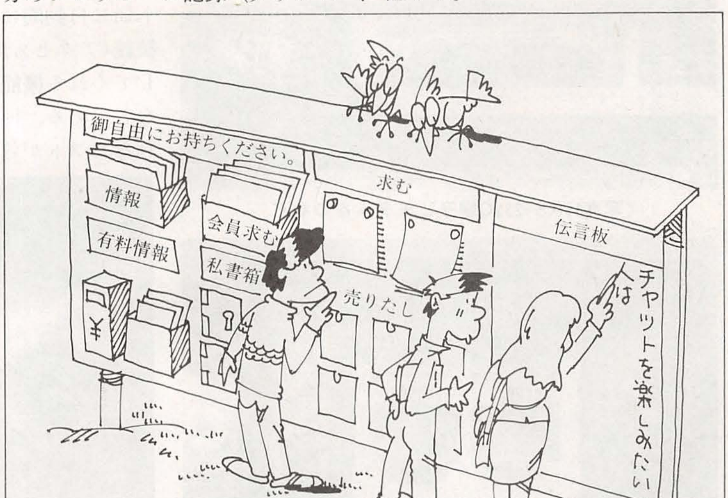
つまり，ホスト局のパソコンを中心に電話回線を通じてメンバーが同じ記憶装置を共有していると考えてもいいわけです。

ワープロ／パソコン通信に必要なもの

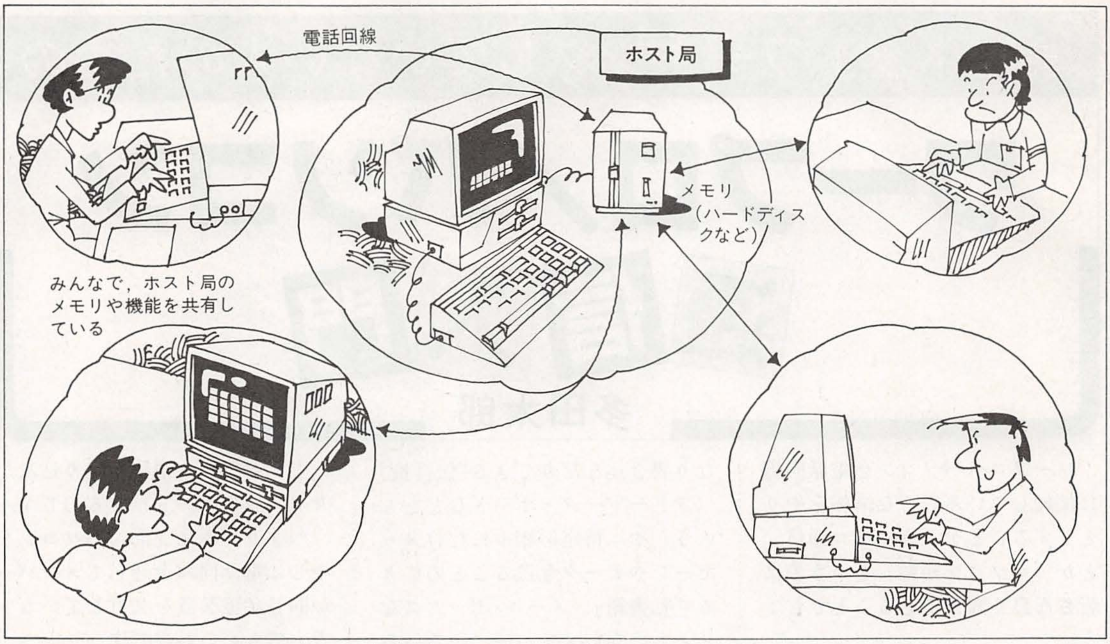
おおまかなようすがわかったところで，こんどは必要なものを紹介しましょう。

まずワープロかパソコンがいります。もちろんパソコンにはモニタがついていないとダメです。

つぎにだいじなのはモデムです。これはデータを電話回線にも通るような音声信号に変えてくれる装置です。



《**第1図**》ワープロ／パソコン通信は，掲示板のようなものだ



《第2図》ネットワークの基本的な仕組み

一部の例外をのぞいて，ほとんどのパソコンにはRS-232Cという信号をやりとりするためのコネクタがついています（**写真1**)。パソコンのデータはいったんこのRS-232Cに変換され，モデムに送られて，そこで音声信号に変えられます。

ホスト局から送られてくるデータは逆の操作でパソコンに取り込まれます。

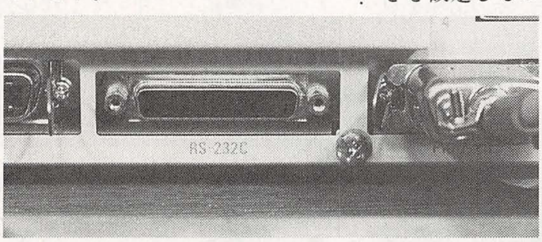
ワープロの場合も同じ原理ですが，機種によっては本体の中にモデムを持っていたり，オプションとして，外部に取り付けたりするものもあります（**写真2**)。ただ，残念なことに通信に対応していない機種もあるので，よく調べてください。

さらに必要なのがソフトです。あらかじめホスト局の電話番号などを設定しておけば，メニューを選ぶ感覚でホスト局に自動的に接続(アクセス)してくれる機能などのある，便利なソフトが各機種用に発売されています。

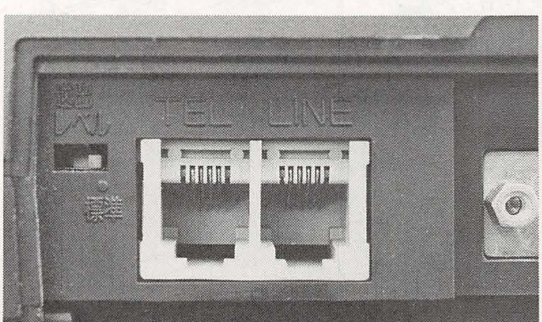
もう一つ，電話回線との接続をしなければなりません。電話機のコードを調べてみてください。**写真3**のようなモジュラー・ジャックと呼ばれるものなら**第3図**のように簡単に自分の手で工事は終了します。工事と言うほどのことではありませんね。

もし，**写真4**のような接続端子だったら，電話局にたのんでモジュラー・ジャックに変えてもらう工事をたのんでください。ファッションの電話などもみんなこのタイプなので，この際変えてしまったほうがよいでしょう。

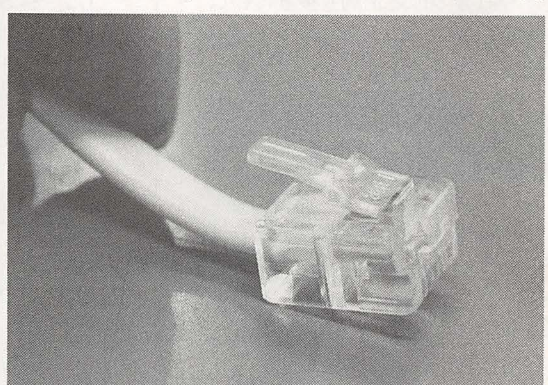
その他に必要なものは，電話代



《写真1》RS-232C端子にモデムをつなぐ



《写真2》はじめからモデムを内蔵しているワープロもある。NECの「文豪」の端子



《写真3》主流となってきた電話のモジュラー・ジャック

（これがけっこうバカにならないんですよ），それに有料のネットワークだったら，入会金などの利用料金です。

ネットワークを選ぼう

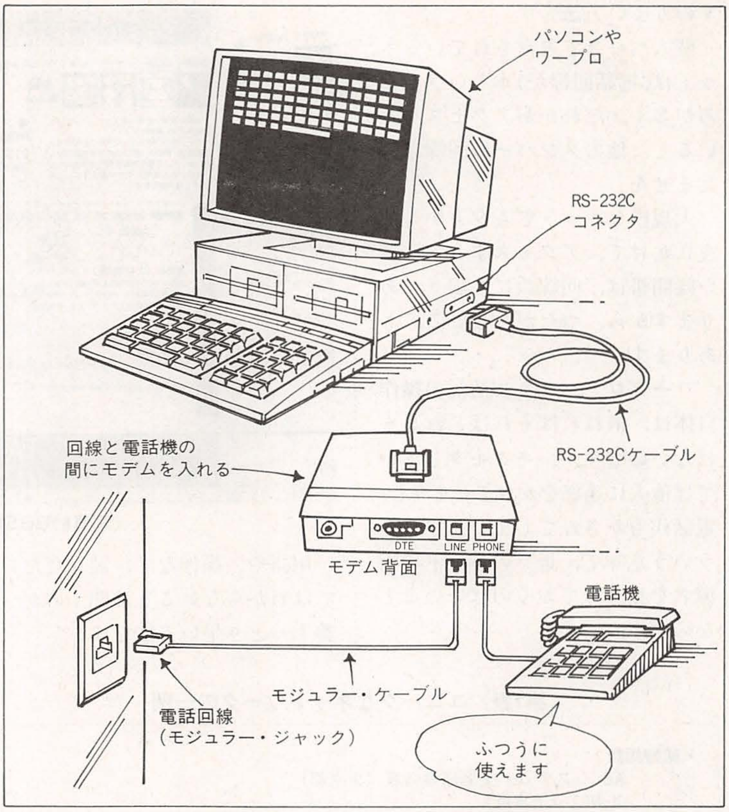
ワープロ／パソコン通信を楽しむには，ネットワークをさがさなければなりません。とはいっても，どんなネットがあって，どんな内容で運営しているかといった情報は，なかなかつかみにくいものです。マイコンBASICマガジン編集部では，年2回「BBS電話帳」という本を発行しています。この本が唯一最大の情報源です。

内容は，ネットワークの名称，サービス内容，入会方法などの手続き方法，通信ための手順，アクセス電話番号，運営者の連絡先などが網羅されており，1989年秋号では全国の635局ものネットワークが紹介されています（**写真5,6**）。

それぞれのネットワークは個性があります。野鳥や自然が大好きな人たちがバード・ウォッチングの情報交換などをしている「鳥見人達」ネット，歯医者さんや歯の悪い人のためのネット「DENTAL-NET」，アイドルに夢中という人のための「ぽにーてーるくらぶ」などなど，一度はのぞいてみたくなるユニークなものがたくさんあります（**第1表**）。

また，会員数が7,000人もいるNECが運営するジャンボなネット「PC-VAN」，大分県が運営している「COARA」など，企業や官公庁が中心となっているものもあります。

もちろん一人でいくつものネットに加盟してもかまいません。はじめのうちは，自分の近所のネットワークに参加して，オンライン（回線上で）やオフライン（直接会うこと）で指導をしてもらってからいろいろなネットに顔をだ



《第3図》モジュラー・ジャックの配線方法



《写真4》旧タイプのもの。この際モジュラー・ジャックに変えてしまおう



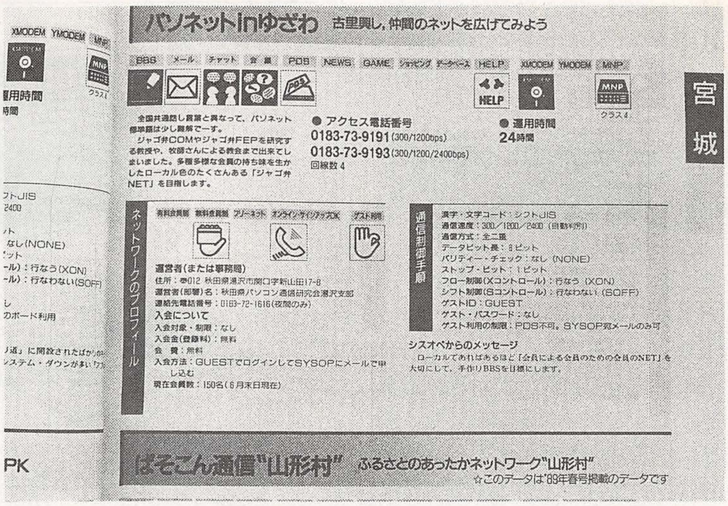
《写真5》BBS電話帳の1989年秋号

すのもよい方法です。

個人ベースで運営されているネットは，電話回線が1本というところが多く，だれかがアクセスしていると，他のメンバーは回線を使えません。

大規模なネットでも夕方から深夜にかけて，アクセスする人の多い時間帯は，回線数にも限りがありますから，つながらないこともあります。

ワープロ／パソコン通信の操作自体は，慣れればそれほど難しくはないのですが，モタモタしていては他人に迷惑をかけてしまうし，電話代もかさんでしまいます。そういう意味で，近くのネットに指導者を見つけておくのはいいことなのです。



《写真6》BBS電話帳の内容

用語や，操作など，読んだだけではわからないことは聞くのが一番手っとり早い方法です。

《第1表》ユニークなネットワークの一例

- **結婚相談**
  - ABCシステム—全国結婚情報（東京都）
  - JI-NET（千葉県）
  - JBS-日本結婚情報BBS（静岡県）
- **医療相談**
  - OMC（北海道）
  - HITO-net（東京都）
  - YES-NET（東京都）
  - MEDINET-P（東京都）
  - 小田原マイコンクラブ通信センター（神奈川県）
  - THE MOONLIGHT（大阪府）
- **歯科相談**
  - DENTAL-NET（東京都）
  - JADIC（東京都）
- **教育**
  - AV-PUB（東京都）　視聴覚教材の話題
  - FAVC-NET（福井県）学校教育教材
  - コンピュータ教育BBS（愛知県）小中学教師のネット
  - ニュートンネットワーク（京都府）
- **福祉**
  - MVC-NET（兵庫県）福祉情報
- **趣味**
  - The Space Board（神奈川県）　天文情報
  - 雀ネット（神奈川県，奈良県）　マージャン
  - CHEF-NET JAPAN（神奈川県）　現役料理長の主催するグルメネット
- **JR運営**
  - JR-Net（岡山）　（JR西日本岡山支社）
  - JR広島ネット　（JR西日本広島支社）
- **原発関連**
  - 放射線検知ネットワーク（徳島県）
  - BBSてだこ（沖縄県）
- **各地の観光，名産情報を発信するネットワーク**
  - （地域の商工会議所や第3セクターが運営するケースが多い）
  - 例：来るべき冬季オリンピック招致による国際化をひかえて，信州ネットでは英会話の教材をボードでサービス
- **アニメーション**
- **オンラインゲーム**
  - THE LINKS(京都府)　MSXによる全国規模のゲームネットワーク
- **オンラインショッピング**
  - BOOKサービスネット　(NYFTY-Serve)に希望の書名と出版社名などを書き込むと，4，5日でクロネコヤマトの宅急便で本が届く
  - ショッピング　デパートのお中元，お歳暮，地方の名産品が配達される

ネットワークの主なサービス内容

では，ネットワークのサービス内容の主なものを紹介してみましょう。これを読めばワープロ／パソコン通信の楽しさや便利さがわかるはずです。

◆BBS（電子掲示板）

ボード（板）ともよばれています。いろいろなことを書き込んだり，読み取ったりするコーナーです。パソコンやソフトについての情報交換や，意見交換，仲間集めなどにも利用されています。

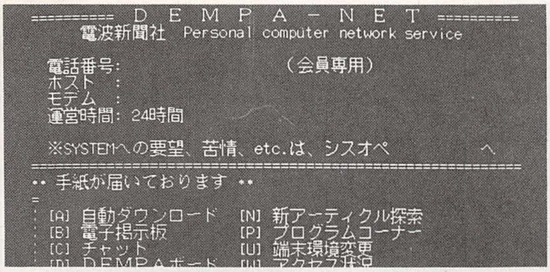
また，アニメボードとか，PC-98ユーザー・ボードなど，いくつかのコーナーに分かれていることもあります。

◆メール（電子郵便）

相手を特定してメッセージやデータを送ることのできるコーナーです。ネットワークのメンバーになると，IDナンバーと，パスワードが与えられます。ちょうど銀行口座番号と暗証番号のようなものと考えてください。

メールを送るときは相手のIDナンバーが宛先になります。

メールを送られた相手がネットにアクセスすると，すぐにメールが届いているという表示があらわれます（**写真7**）。そこでメール・ボックスのコーナーを覗(のぞ)けば，内容を読むことができます(**写真8**)。



《写真7》メールが届いていることを示すメッセージ

何人かが同時にアクセスできるマルチ回線を持ったネットでは，現在アクセス中のメンバーの画面に直接メッセージを送れる「電報」機能を持っているものもあります（写真9）。

◆チャット（おしゃべり）

キーボードをたたきながら，リアルタイムでおしゃべりをすることのできるコーナーです。同時にアクセスしている人だけが使うことができます。BBSに自分がアクセスする時間を表示してチャット相手を募(つの)ることもできますね。

ただし，夢中になって，時間を忘れるという欠点？があるので，くれぐれも電話料金には注意しましょう。

◆電子会議

「フォーラム」と呼ばれることもあります。特定のテーマを設けてメンバーが情報交換をしたり，議論を闘わしたりするコーナーです。大規模なものでは，日本はもとより海外から参加者があったり，あちこちに会場を設けてパソコンを何台も置き，会場どうしをネットワークでつなぎ公開の電子会議を行なうところもあります。

◆PDS（パブリック・ドメイン・ソフト）

プログラムを作成した人が自由に使用してもかまわないということで，コーナーに公開しているものです。内容はユーティリティーからゲームまで幅広く，魅力のあるものがたくさんあります。

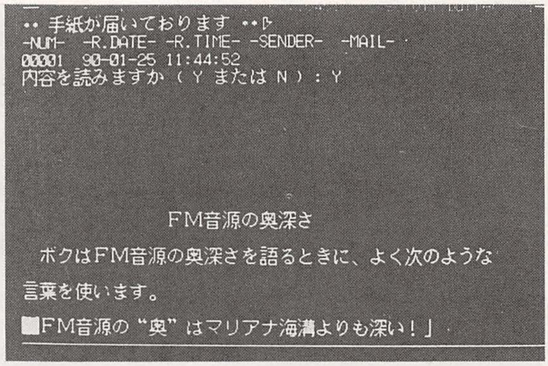
注目のコンピュータ・ミュージックのデータのPDSもあります。自分の作品を発表したい人たちが，すばらしい曲データを提供しています。

◆ゲーム

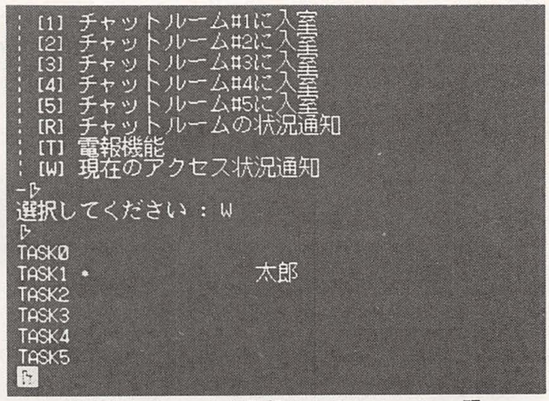
メンバーが複数で参加できるロールプレイング・ゲームなどがあります。ゲーム・コーナーを用意しているネットワークはあまり多くありません。

◆ショッピング

メンバーどうしの「売ります買います」コーナー的なものから，販売店が主催している本格的なものまでいろいろなケースがあります。今後は，本格的なものが増えていくことでしょう。



《写真8》メール（この場合は編集部に送られてきた原稿）を読んでいるところ



《写真9》チャットや電報のためのコーナー。現在アクセスしているメンバーとの直接対話となる

◆NEWS／データベース

大規模なネットワークでは，新聞社などのニュースや，商用データベースなどの提供をしているところがあります。

○

以上のように，いろいろなサービスがそれぞれのネットワークの規模や性格に合わせて用意されています。ただ注意しておきたいことは，NEWSやデータベースの利用以外は，メンバーが積極的に参加していかないと内容が充実しないということです。

一方的に情報を送ってくる放送とはちがいます。参加（書き込み）をしてこそワープロ／パソコン通信は楽しく有益なものになっていくのです。

ところで，この記事では，誌面のつごうもあり，実際に通信をしているようすをあまりくわしく説明しませんでした。

通信の手順は通信用のソフトの種類によって少しちがいがあります。基本的なところはいっしょなので最後に簡単に説明しましょう。

まず，通信しようとするネットワークの通信制御手順に従って設定をします。

通信速度，使用できる漢字や文字のコードの種類，送受が一方通行か双方向なのか（半二重か全二重か），やりとりするデータが8ビットか7ビットか……などを相手局に合わせます。

これができたら，相手の電話番号を登録して，コールすればいいのです。つながれば，ID番号を聞いてきますから，自分のIDを送り，続いて聞かれるパスワードを正しく送ればネットに入ることができます。

では，みなさんと，どこかのネットでお会いしましょう。

集中連載 MSXパソコン通信局
「THE LINKS」
徹底活用法①

丹治 佐一

パソコン通信もただ単に文字の羅列ではおもしろくありません。

楽しむのなら，パソコンの機能を生かしたネットワークで楽しみたいものです。

そこで紹介するのが日本テレネット㈱が提供する「THE LINKS（ザ・リンクス）」です。

このネットワークは，MSX,MSX2などのMSXパソコン専用のパソコン通信ネットワークで，MSXパソコンの持つカラフルなグラフィック機能を生かしたパソコン通信が楽しめます。MSX専用ですから，MSXパソコンにモデムを接続することで，簡単にサービスを受けることが可能です。

このネットワークの特徴の一つは，ネットワーク・ゲームや各種のゲームソフト・ショップなど，MSXのゲームが満載されたネットワークでもあることです。

このベーマガに掲載された，プログラム・リストももらうことができるのです。

ネットワークゲームアダプターⅡとは

ザ・リンクスにアクセスするためには，モデムが必要です。



《写真1》ザ・リンクスの専用モデム

ザ・リンクス専用のモデム「ネットワークゲームアダプターII（NGA II:NT-300)」をMSXパソコンのカートリッジ・スロットに装着することで，手軽にアクセスができてしまいます（写真1）。

ザ・リンクスにアクセスしよう！

接続が完了したら，アクセスしてみましょう。

MSX/2/2＋の電源を入れれば，通信ソフトが立ち上がります。

「ネットワークゲームアダプタII」を利用する以外にも，MSX用の通信モデムを利用したり，「A1-FM」などのモデム内蔵タイプMSXを利用しても接続が可能です。

ザ・リンクスと契約して会員になると，ID番号とパスワードが送られてきます。

これを打ち込んで，近くのアクセス・ポイントの電話番号をコールします（写真2）。

ザ・リンクスでは，札幌，仙台，東京，名古屋，京都，大阪，広島，高松，福岡の9か所，12ポイントへアクセスが可能です。

いろいろなコーナーがあるぞ！

アクセスすると，まずメニュー画面が表示され，目的のコーナー番号を入れて F1 （OK！）キーを押すことで，そのコーナーに入れます。

各メニューの内容を見ていくと，MSXパソコンのグラフィック機能を生かしたきれいな画面が表示されます（写真3）。

メニューの内容をちょっと紹介しておきましょう。

●メール・ボックス

パソコン通信で特定の相手にメール（手紙）が送れます。相手からメールが何通届いているのかなども表示されます。メールを送ったり読んだりするモードです（写真4）。

●インフォメーション

BBS情報局，リンクス活用辞典，デイリーインフォメーションなどのコーナーがあります。

●ホビーBBS

ホビー関連ごとに分けられたBBSで，ポップス，シネマ，アニメ，トラベル，UFO-NET，売ります買いますなどのボードがあります。

●年令別BBS

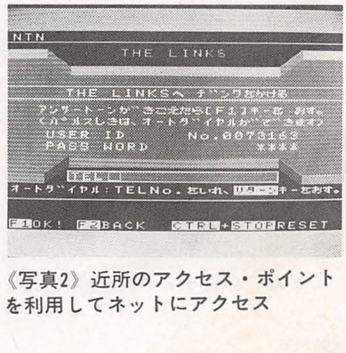
これは，その名のごとく，年令別に分けられたボードが集まっています。

●ビギナーズ・エリア

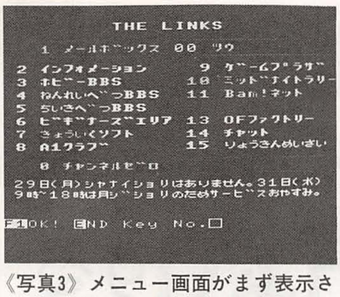
ザ・リンクスのアクセスがはじめてでわからない人など，ビギナー向けのエリアです。

●教育ソフト

教育用ソフトが入っているエリ



《写真2》近所のアクセス・ポイントを利用してネットにアクセス



《写真3》メニュー画面がまず表示されるので，どれかを選ぶ

アです。

●A1クラブ

「Panasonic A1」のクラブです。MSXパソコンのグラフィックスを生かした，見ていても楽しいエリアです。

●ゲームプラザ

ザ・リンクスの目玉的エリアで，ゲームソフトが即手に入る，ゲームソフト・ショップや（メーカー別，ジャンル別），リンクスから送られてくるソフトでゲームが楽しめるホーム・ゲーム・センター（1PLAY），オンライン状態でゲームが楽しめるオンライン・アドベンチャー・ゲーム，ゲーム落書きボードとゲーム関連の内容が盛りだくさんです（写真5）。

●ミッドナイトラリー

これも目玉の一つ。3Dカーレース・ゲームで，送られてきたコースをできるだけ速く走破するというものです。

それも，全国一斉にきめられた時間からゲームがスタートするので，日本全国の人と同時に競技することになります（毎週火曜日に競技がある）。

●Bamネット

「言いたいこと言ちゃおう」，「SHIMONET」，「Bamソフトサービス」といったコーナーがあります。

●OFファクトリー

ミッドナイトラリーなど競技で高得点をマークした人など，リンクス側から許される名誉ある画面表示（OF）のことです。

●チャット

いろいろな人とオンライン上でパソコン通信を使っておしゃべり



《写真4》メール・ボックスのコーナーを選んだ画面

をするコーナーです。短い文章をオンライン上でやり取りします。

●料金明細

夢中になってネットワーキングを楽しんでいると，うっかり料金のことを忘れてしまいがちです。

このコーナーを確認しながら上手に経済的に利用していきましょう（写真6）。

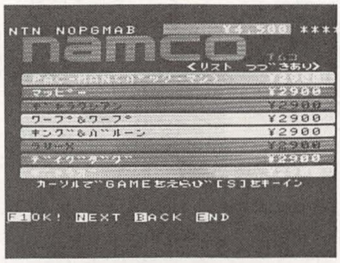
●チャンネルゼロ

毎日日替りで内容が変わります。いろいろなコーナーがあり，午後7時から決められた時間単位で内容が変わります。

ベーマガのコーナーもここにあります。日時は月曜から金曜日の20時から21時までで〝今日のソフト〟として，日替りでベーマガに載ったMSXのソフトがもらえます。土曜日は嬉しいことに（19時から1時まで）〝週間まとめてプログラムスペシャル〟として，その週のプログラムがすべてそろい，もらうことができるのです。

ザ・リンクスの料金

さて，ザ・リンクスのことは，だいたいわかったと思いますが，



《写真5》ゲームプラザでナムコのゲームを物色してみた

重要な料金のことが残っています。

入会金が2,000円，年会費3,000円，月間基本料金500円（■各BBS，メールボックス:メール／ボードの書き込み／読み込み料，■ネットワークゲーム:参加料金がかからないゲームのアクセス料）。

60分を越える各BBSやメールには時間帯別料金が設けてあります（AM3:00～12:00:10円／分，12:00～18:00とAM1:00～3:00までが15円／分，18:00～1:00までが20円／分）。

このほかに，プログラム課金メニューとしてゲーム，教育用ソフト1本あたりに60円～4,000円がかかります。

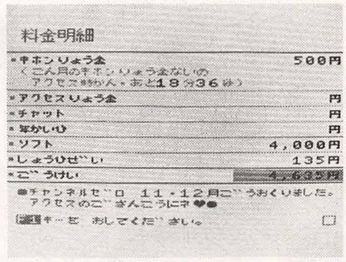
チャット料金は，1分あたり10円です。ネットワークゲームは，ラリーが400円，サーキットが200円かかります。

ただし，メニューを見ている間の最初の3分間は無料です。「リンクスインフォメーション」，「ビギナーズエリア」なども無料です。

もちろん，アクセス・ポイントに電話している（オンラインしている時間だけ）電話料金もかかります。

というわけで，今回はザ・リンクスの全体像を紹介しました。来月号では，ゲームソフトを実際にもらって楽しむ方法を紹介します。

■問い合わせ先:〒604 京都市中京区烏丸御池上ル二条殿町ナショナルビル3F 日本テレネット㈱「マイコンBASICマガジン」係



《写真6》こんな具合に料金が表示計算される

体験レポート　池田　将

ワープロ／パソコン通信で電話代をとことん節約する方法

我々ワープロ／パソコン通信を楽しんでいるネットワーカーにとって一番のネックとなるのは，電話代でしょう。毎月電話局から送られてくる請求書が世の中で最も恐ろしいという人も少なくないでしょう。

そこでポピュラーな方法や，これから期待できそうな裏技の両面から電話代の節約方法をご紹介しましょう。

通信速度の高速化をはかろう

NTTやNCCの電話回線はもちろん，パケット通信網やVANなども，ほとんどが接続時間により，料金が算出される仕組みになっています。データをやりとりするスピードが速ければ速いほど安上がりになります。

また，ネットワークにアクセスする時間が短くなり，回線を他のユーザーのために空けておくことにもなり，たいへんよいことなのです。

①モデムの高速化

モデムをより高速なものするには，買ってくるだけですみ，特に技術も必要ないので，私のようにお金のない人以外にはおすすめの方法です。

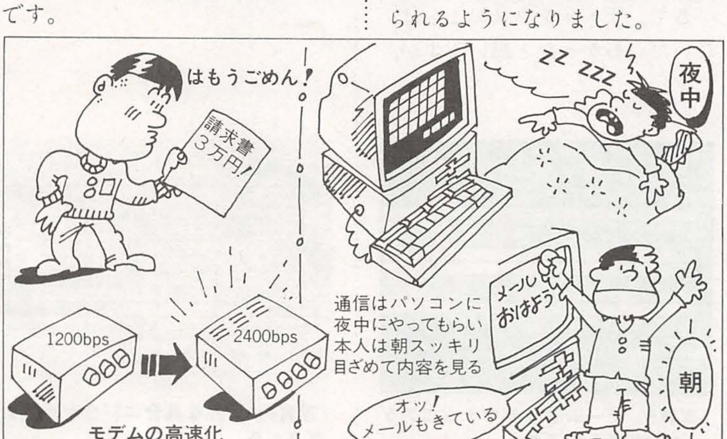
特にデータ・ファイルの転送には威力を発揮してくれます。最近では2400bpsのMNPをサポートしているネットワークはザラにあります。

余談ですが，近く，19200bpsのモデムが輸入されるそうです。これは普通に再生しているVHSビデオの画面を1200bpsにたとえると，3倍モードで録画したものを倍速で見るのが19200bpsという感じになるでしょう。

②オート・パイロットの利用

モデムのスピードを生かすためにも，オート・パイロットの機能は最大限に使いたいものです。

これは，アップロードやダウンロードを自動的に行なってくれるもので，最近の通信ソフトに備えられるようになりました。



あらかじめ，作業を指定しておけば，かってにアクセスして指定どおりの作業をしてくれます。

「つぎはどこのボードを覗こうかな」とか迷っている時間や，ネットにつなぎっぱなしで，メールを書き込んでいる時間というのは，けっこうバカにならないんです。チャットをしないのならアクセス中はパソコンの前に座っている必要はまったくないということですね。

つぎの項目とも関連のある節約法の一つです。

③アクセス時間帯の検討

ゴールデン・タイムといわれる20時～23時はどのネットワークもつながりにくいのですが，回線数の多いネットワークでは，たとえつながっても多くのユーザーに対応して処理が複雑になるため，レスポンスが悪く，他の時間帯にくらべると時間がかかってしまいます。

ホスト・コンピュータを酷使している時間帯といえるでしょう。さきほど紹介したオート・パイロットを活用して，アクセス時間を2時～5時くらいに設定してやるのがよいでしょう。

自分はグッスリと眠って，学校や会社に備えましょう。そして朝，チョコットとパソコンを覗けばいいのです。健康的でしょう。

なお，24時間運用でないものについては，臨機応変に考えましょう。

④アーカイバを活用しよう

ARCなどのアーカイバや，ISHな

どのファイルの圧縮変換プログラムの利用は，PDSではよく耳にするのですが，メールやボードへのアップ／ダウンにも応用できるはずです。ただし，ホストが少し苦労するかもしれません。というのは，すべてのユーザーがこの方法でアクセスするとは限らないから，メールやボードは，これまでどおり，無手順のキャラクター形式にも対応しておかなければならないからです。

ユーザーがホスト局にコネクトしてIDとパスワードを入力し，さらに専用コマンドを打てば，読み込むメールやボードの内容がアーカイブされたISH形式のファイルとしてダウンされ，ユーザーからもメールやメッセージは同様にISH形式ファイルでアップされ，そのあとホスト側でこれを解凍して所定のところへ書き込むようにするという方法がとれれば，通信費はかなり削減できるでしょう。

ホスト用のソフトを制作しているソフトハウスのみなさんにぜひ一考してもらいたいものです。

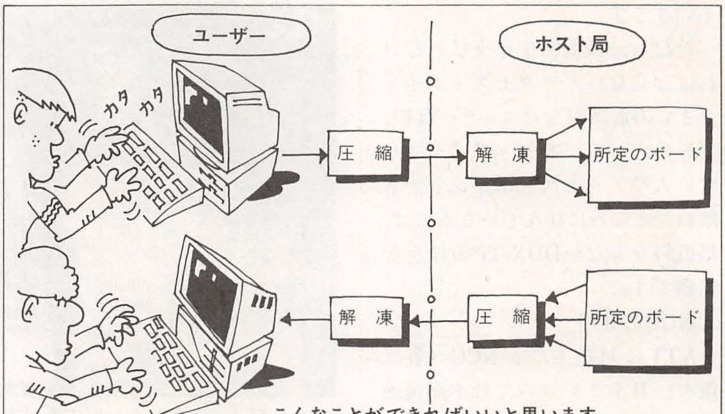
⑤プロトコルの選択

たいてい，有手順プロトコルというものは高速化を妨げます。XMODEMにしても，チェックサムやCRCの計算比較などの時間を要します。ですから，有手順プロトコルは一つあれば十分です。

特にMNP（この場合，相手もMNPでないといけませんが）やJUST-PCモデムなどを使っていれば，あえて付加すべき有手順プロトコルはいりません。

以上のようなものはモデムがエラー処理をする場合ですが，ISHも多少の文字化けを直してしまうという機能を持っている点で，一つの有手順プロトコルとしての要素も含んでいると解釈すべきです。

そうでなくても日本の電話回線は上質です。パケット網などで回線の多くがデジタルで占められる場合など，高速化を追求するなら，よほどのことがなければ有手順プロトコルは必要ないと思います。



こんなことができればいいと思います。

回線の選択

日本でもさまざまな通信回線が提供されるようになり，それだけネットワーカーにも選択の自由が与えられたことになると思います。ここは一つ，用途，相手先をじっくり考慮して，回線を選択すべきです。

①パケット通信網の利用

パケット通信網としては，あまりに有名なDDX-TP。確かに電話回線に比べて安いのですが，その性質上，ファイル転送などにはあまり向きません。

JUST-PCを除いて1200bpsまでしかサポートできない上に，料金が伝送量従量制だということもあり，高速化に不利だからです。遠方でも高速で伝送するのなら，むしろ一般の電話回線を使ったほうが安い場合もあるでしょう。

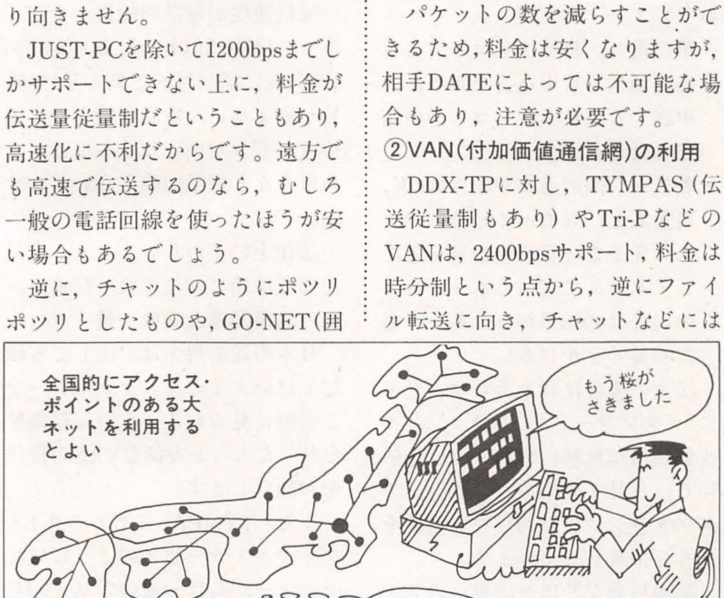
逆に，チャットのようにポツリポツリとしたものや，GO-NET（囲碁）などのオンライン・ゲーム・サービスはDDX-TPのほうが安くつきます。

また，BBSでは[CR]を押すことが多いですが，改行が目的なだけで，そのたびにパケット送出しなくてもいい場合などは，少し頭を使い，パケット送出文字をあらかじめ[CR]以外の文字に設定しておきます。相手のレスポンスが必要なところまでとことん打っておき，先ほどの[CR]以外の送出文字を押すことで，一気にパケット送出する。こんな方法も考えられるのではないでしょうか。

パケットの数を減らすことができるため，料金は安くなりますが，相手DATEによっては不可能な場合もあり，注意が必要です。

②VAN（付加価値通信網）の利用

DDX-TPに対し，TYMPAS（伝送従量制もあり）やTri-PなどのVANは，2400bpsサポート，料金は時分制という点から，逆にファイル転送に向き，チャットなどには



不向きです。

ただし，最低料金を支払わなければならない，アクセス・ポイントまでの電話料金はユーザー負担，などの点から，あまりアクセスしない人やアクセス・ポイントから離れたところに住んでいる人には，最低料金もないDDX-TPのほうが無難です。

③NCCの利用

NTTに対抗した，NCC（第二電々，日本テレコム，日本高速通信）があります。ただ，どこでも料金が安くなるというのではなく，双方がPOI（NCCとNTTとの接合点）からある程度近く，POI相互間の距離がある程度離れている場合に限られます。

ちなみに，私は大阪府藤井寺市に住んでいるのですが，京都のネットワークにアクセスするとき，よくNCCを使います。NTTが90円／3分に対して，NCCは50円／3分になります。

サービス地域が制限されますが，NTTに払う局内工事費は決して高い投資ではないと思います。

個人の場合の手続きは以下のとおりです。

・第二電々，日本テレコム，日本高速通信から申込書を入手し，申請する（日本テレコムの申請書はJR各駅でもらえる）。
・各社から開通通知が届けばOK。
・料金表とにらめっこして，アクセス先まで一番安い会社を選んでアクセスする（日本テレコムの場合は0088をかけたあと，通常の番号をかける）。

法人の場合は日本テレコムなどに「アダプター」（工事費，レンタル使用料は無料）の取り付けを依頼し，各社と契約すればOK。「アダプター」が自動的に安い回線を選んで接続してくれます。

基本料金などは一切無いので，請求は使用した分だけです。

もちろん普通の電話もかけられますから，家族とも相談して，検討してみたらよいでしょう。

④アマチュア無線を利用



▲ハンディ・トランシーバでも（右端）世界につながるアマ無線のネット

電話を使うから，お金がかかるのです。無線ならタダです。アマチュア無線の免許を持ち，モデムのかわりにTNCを用意すれば，全世界とタダでコンタクトできます。

なぜ全世界かというと，TNCにはデジピートというデジタル中継機能があり，最高8段まで可能です。

HF帯（短波帯）を使えば地球の裏側ともアクセスできますし，たとえHF帯の無線機を持っていなくても，HF帯をやっている人にデジピートしてもらえばいいのです。また，すでにGenesys-Pという全国ネットワークまで存在しています。

通信速度が電話回線にくらべて遅い（HF:300bps，HF以外:1200bps），営利目的で使えない，暗号が使えない，電話回線との直接接続ができない，などの他は，まあほとんど電話回線と変わりません。

法律上のくわしいことは，電気通信監理局におたずねください。

※　通信関連企業に一言　※

日本の通信料金は，決して安価だとはいえません。テレスターなどの例に見られるような通信衛星を使ったもっと安価なVANの提供をお願いします。

また，TYMPASにあるホスト・ダイヤル・サービスのように集線センターからは一般の電話と同じようにアクセスしているものがあります。センターとネット間は回線が少ないため，つながらないこともしばしばですがこのようなとき，ユーザーとしては，つながりもしなかったのに電話料金を負担しなくてはなりません。

アクセス・ポイントをフリーダイヤルにするというのはどうでしょう？

また新たな問題が起こるかもしれませんが，そのあたりを考慮して欲しいものです。

データをより近くから得る

①持つべきものは友なり

同じ内容のデータなら，より近くから得たほうがとくなのはいうまでもありません。それに，考えてもみてください。ダウンロードにその時間の大半を占めるボードの部分は，そのネットワークのすべてのユーザーが同じものを読んでいるのです。

遠方にある一般電話回線しかサポートしていないネットにアクセスすると，深夜でも電話料金は高額です。

そこで，自分の近くに住む同じネットの会員をさがすのです。ほとんどのネットではIDリストのようなものがあるので，住所で検索すれば，すぐわかることです。

Ⓐと Ⓑという二人がいたとします。Ⓐはまず，ネットにアクセスしてボードをダウンし，同じものをⒷに直接転送してあげます。

Ⓐ，Ⓑはその後でそれぞれ，ネットにアクセスしてメールのアップ／ダウン，ボードのアップをするわけですがうまく交通整理して互いにデータをやりとりします。

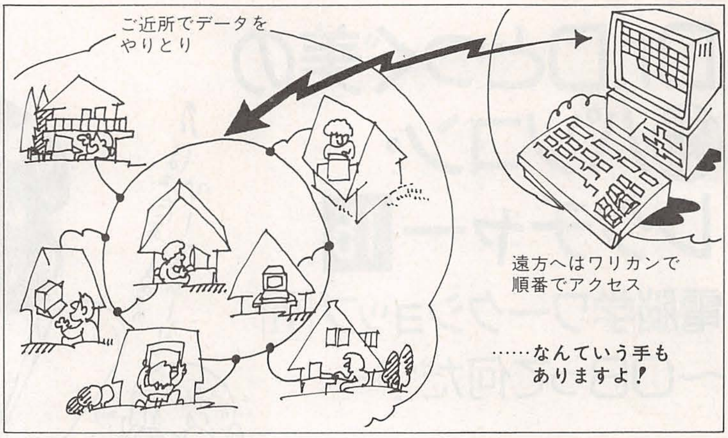
ネット→Ⓐ間，とⒶ→Ⓑ間の料金はワリカンにするとよいでしょう。

べつに二人でなくても，人数が多ければ多いほど，一人あたりの負担は軽減されます。

サークルなどで，多人数が遠方の同じネットにアクセスしている，などという場合にはうってつけの方法だと思います。

以上，いろいろ書きましたが，ネットワーキングは楽しくなければなりません。しかし，それを阻害するものは多く，たとえば，高額な電話料金にしてもNTTを批判するだけでなく，その声を貫いていくだけのネットワーカーの努力も必要でしょう。

最後に関係団体をリストしておきますので，参考にしてください。



NTT画像電信事業部（DDX） ☎ 0120-169163
ネットワーク情報サービス(TYMPAS) ☎ 03-234-6681
インテック（Tri-P） ☎ 0120-033317
第二電々 ☎ 0120-110077
日本テレコム ☎ 0120-008882
日本高速通信 ☎ 0120-030070
日本アマチュア無線連盟 ☎ 03-947-8221
PC-VAN事務局 ☎ 03-454-6909
アイ・システム（GO-NET） ☎ 03-256-3477

■管轄の電気通信監理局については，104などで調べてください。

仕事やローカル用にネットを作ろう

最近は，各社からホスト局用のソフトがわりあい入手しやすい価格で手に入るようになりました。編集部でもクローズド（公開していない）ネットワークを作って活用しています。

どのようなことに使っているかというと，もちろん伝言板やメールやチャットなどのワープロ／パソコン通信の基本的なことをやっています。

ただし，その内容は，記事の原稿だったり，印刷屋さんの写植（活字）部門に送り込む印字データだったり，取材のスケジュールなど，本の編集に必要なことがらが主となっています。

夜中にしか原稿を書かない某先生の場合，せっかく原稿を書き終わっても朝になると眠ってしまい，翌日まで原稿も眠ってしまうなんていうことが，しょっちゅうありましたが，今では原稿アップ（もちろんワープロで書いています）と同時に，ネットにアップし，それからベットへダウンするという効率の良さを発揮し，迷惑筆者から優良筆者へ一気に格上げされてしまっています。

山下　章先生の「AVG&RPG Ⅴ」もこのネットを使ったおかげでずいぶん作業がはかどりました。

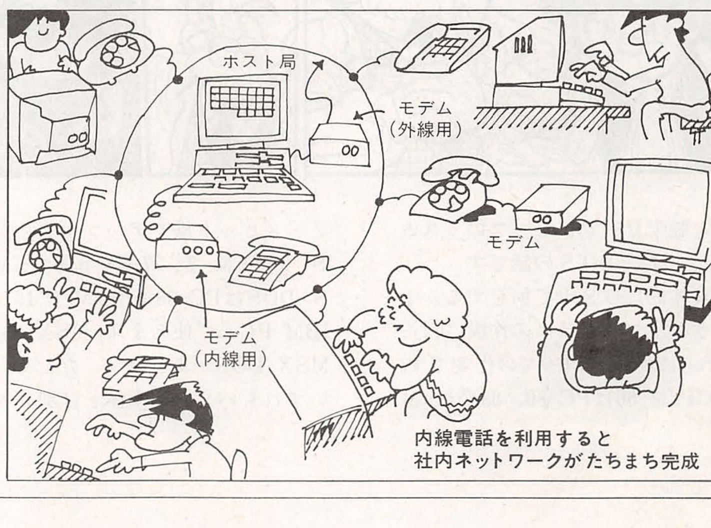
もっとも「どこへいっても，電話回線のあるところでは，原稿を書かなければならない……」なんていうボヤキも聞かれます。

会社の中や，近所の仲間と，それほど大げさではない，ネットワークを作っておくのも，これからはきっと役に立つはずです。

ハンディ・タイプやラップトップ・パソコンや，ワープロを一人1台持つような時代になってきました。

これからは，一家に1ネット，はあたりまえなんてことになるかもしれません。

やがて，大きな輪（ネット）と小さな輪が国内はもとより，世界中をつなぐことになるでしょう。



内線電話を利用すると
社内ネットワークがたちまち完成

Dr.Dとつぐ美の㊗新パソコン・レクチャー 15

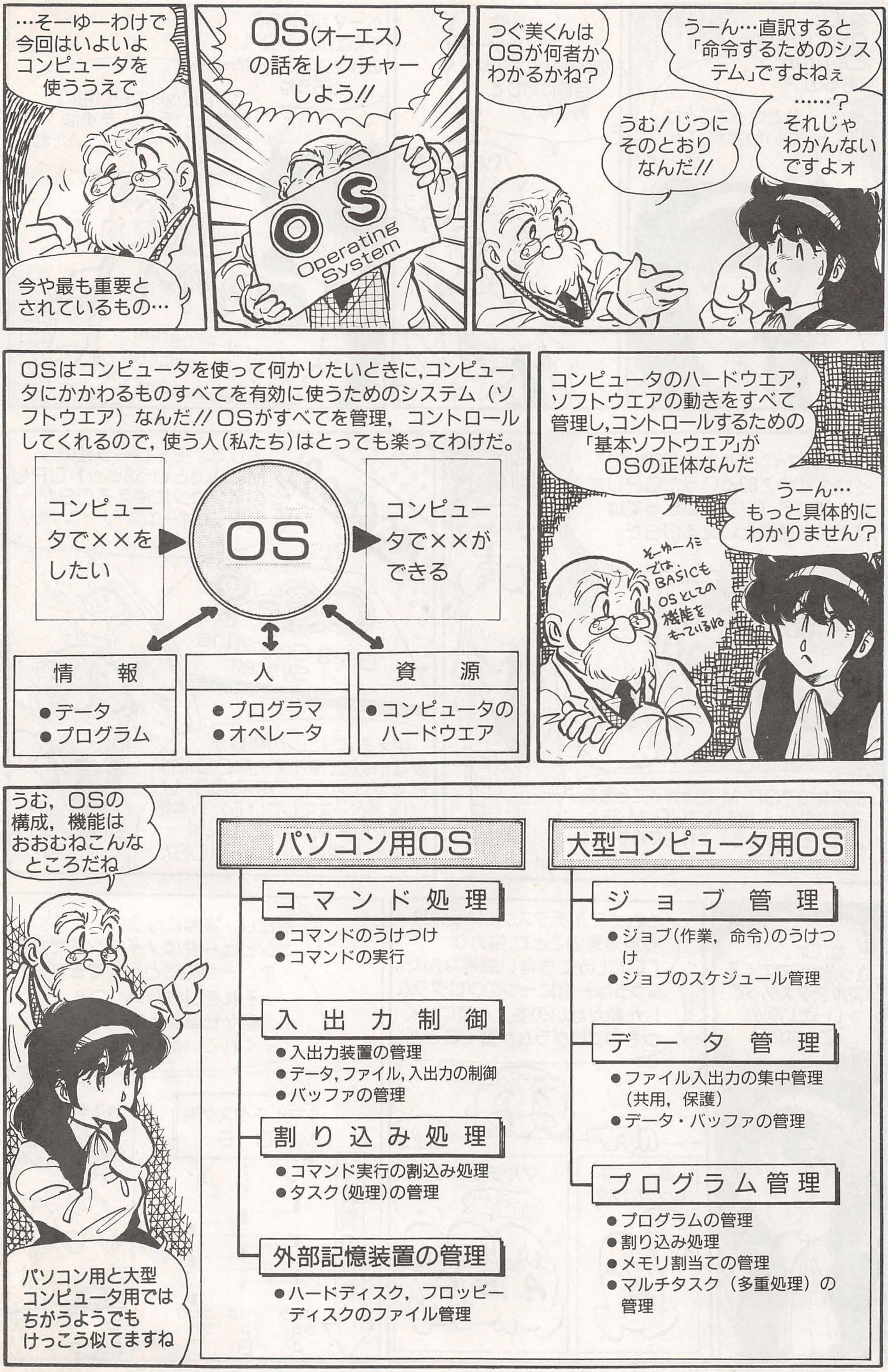
電脳学ワークショップ Ⅵ 〜OSって何だ?〜

by くりひろし

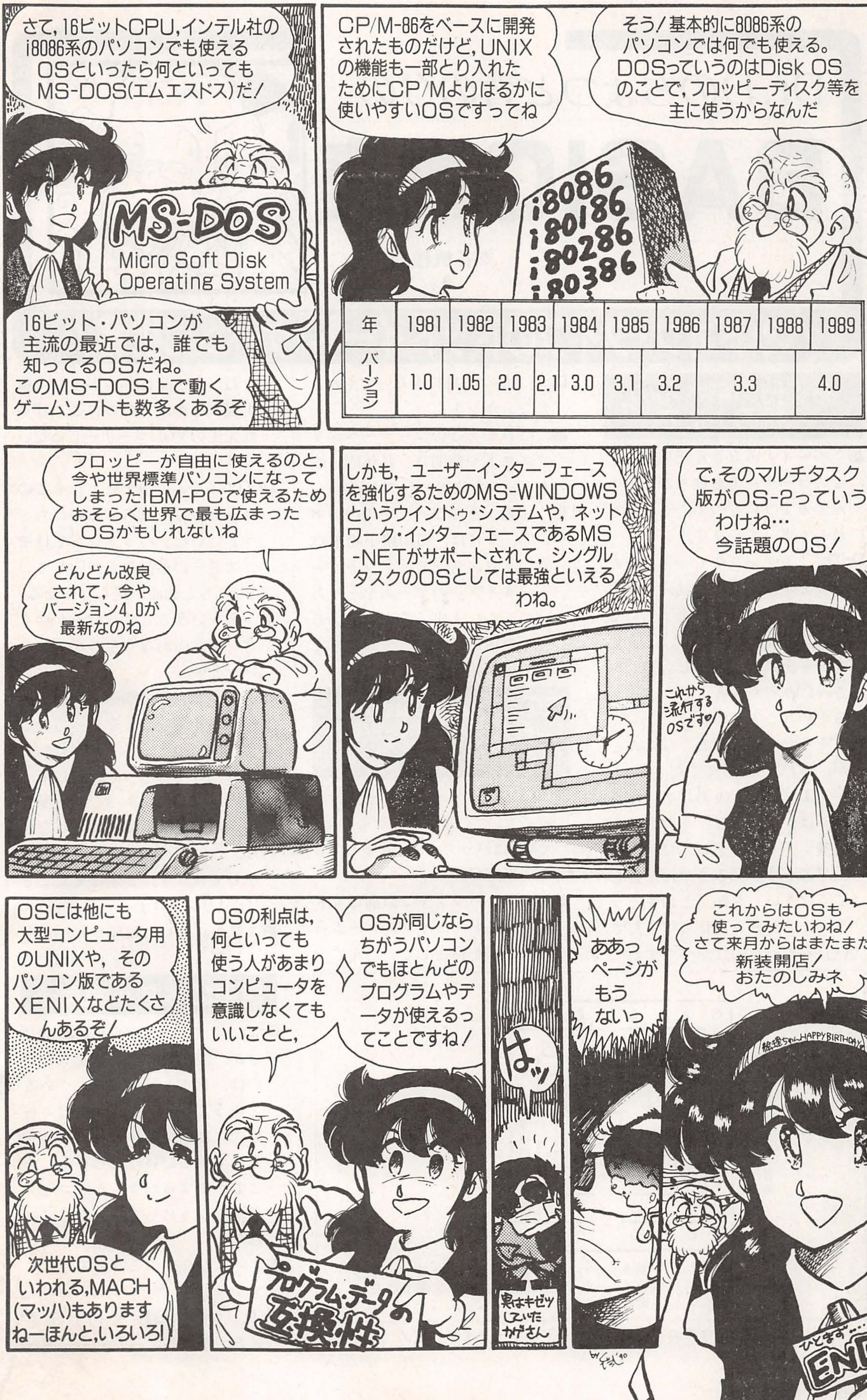




★電脳学ワークショップのラストは，いよいよＯＳの話です。
★具体的にＯＳ上で何をするかというと，プログラムの作成，実行，これらにかかわるすべての作業です。
★CP/M-80はPC-80，88系や，ＭＺの８ビット機やアップルで，ＯＳ-９はFM-7，77系やＳ１で，ＭＳ-DOSはPC-98系やFM-R，16β，IBM-PC系で使えます。MSXにもMSX-DOSがあります。ただし，いずれもパソコン本体とは別売りで，２万円位からです。
★くわしい使いかたはそれぞれのＯＳのマニュアルや，市販の解説本，「マイコン」の記事をどうぞ。
★では来月からの新展開に期待。


…そーゆーわけで今回はいよいよコンピュータを使ううえで
今や最も重要とされているもの…
OS(オーエス)の話をレクチャーしよう!!
OS Operating System
つぐ美くんはOSが何者かわかるかね?
うーん…直訳すると「命令するためのシステム」ですよねぇ
……?それじゃわかんないですよォ
うむ!じつにそのとおりなんだ!!
OSはコンピュータを使って何かしたいときに,コンピュータにかかわるものすべてを有効に使うためのシステム(ソフトウエア)なんだ!! OSがすべてを管理,コントロールしてくれるので,使う人(私たち)はとっても楽ってわけだ。
コンピュータで××をしたい
OS
コンピュータで××ができる
情報
●データ
●プログラム
人
●プログラマ
●オペレータ
資源
●コンピュータのハードウエア
コンピュータのハードウエア,ソフトウエアの動きをすべて管理し,コントロールするための「基本ソフトウエア」がOSの正体なんだ
うーん…もっと具体的にわかりません?
そーゆーイミではBASICもOSとしての機能をもっているね
うむ,OSの構成,機能はおおむねこんなところだね
パソコン用OS
コマンド処理
●コマンドのうけつけ
●コマンドの実行
入出力制御
●入出力装置の管理
●データ,ファイル,入出力の制御
●バッファの管理
割り込み処理
●コマンド実行の割込み処理
●タスク(処理)の管理
外部記憶装置の管理
●ハードディスク,フロッピーディスクのファイル管理
大型コンピュータ用OS
ジョブ管理
●ジョブ(作業,命令)のうけつけ
●ジョブのスケジュール管理
データ管理
●ファイル入出力の集中管理(共用,保護)
●データ・バッファの管理
プログラム管理
●プログラムの管理
●割り込み処理
●メモリ割当ての管理
●マルチタスク(多重処理)の管理
パソコン用と大型コンピュータ用ではちがうようでもけっこう似てますね


ね,Dr. OSには一体どんなのがあるの？
ひとつってことはないわよねぇ？
ウム！いい質問だね…コンピュータのハードウエアや目的に応じてあるんだ
パソコン用をいくつか紹介しよう
ベーマガの読者の多くは8ビットCPUのパソコンのユーザーだろうね
で，8ビットCPU用のOSというと，まずはCP/M(シーピーエム)だね
CP/M
Control Program for Micro computer
CP/Mはインテル社のi8080やザイログ社のZ80といったCPUを使っているパソコンにとってはほとんど標準といえるOSだ
CP/M-80
Z80
i8080
80用なのでCP/M-80と呼ぶこともあるね(16ビット用ものでCP/M-86とよばれるのがある)。これのマルチタスク版がC-DOSとよばれるものだ
MC6809
そして，モトローラ社のMC6809という8ビットCPUのパソコンに使えるOSがOS-9(オーエス・ナイン)だ！
OS-9
OS-9 Operating System
使えるパソコンの種類が少ないので，マイナーなOSだけど大型コンピュータ用のOS，UNIXをベースにしているため本格的なマルチタスクのできる，唯一の，しかも最強の8ビット用OSだ
ね,Dr. さっきからでてくる「マルチタスク」っていったい何のことなの？
ウム！マルチタスクというのは多重処理のことで,強力なOSにしかできない機能なんだ。ふつうは一度に一つのプログラムしか動かないのを,一度にいくつものプログラムが動くことだ。
通常
(シングルタスク)
1つだけ
プログラム A
マルチタスク
いくつでもうごく！
プログラム A
プログラム B
プログラム C
ただし，実際には今のコンピュータはノイマン式だから一度に一つのことしかできない！
それをOSがいくつも動かせるように処理してくれているわけだ
マルチタスク用 OS
時間の流れ
プログラム A
プログラム B
プログラム C
これをものすごくすばやくやるから同時にうごいているようにみえるのだ



さて，16ビットCPU，インテル社のi8086系のパソコンでも使えるOSといったら何といってもMS-DOS(エムエスドス)だ！
MS-DOS
Micro Soft Disk Operating System
16ビット・パソコンが主流の最近では，誰でも知ってるOSだね。このMS-DOS上で動くゲームソフトも数多くあるぞ
CP/M-86をベースに開発されたものだけど，UNIXの機能も一部とり入れたためにCP/Mよりはるかに使いやすいOSですってね
そう！基本的に8086系のパソコンでは何でも使える。DOSっていうのはDisk OSのことで，フロッピーディスク等を主に使うからなんだ
i8086 i80186 i80286 i80386
年 1981 1982 1983 1984 1985 1986 1987 1988 1989
バージョン 1.0 1.05 2.0 2.1 3.0 3.1 3.2 3.3 4.0
フロッピーが自由に使えるのと，今や世界標準パソコンになってしまったIBM-PCで使えるためおそらく世界で最も広まったOSかもしれないね
どんどん改良されて，今やバージョン4.0が最新なのね
しかも，ユーザーインターフェースを強化するためのMS-WINDOWSというウインドゥ・システムや，ネットワーク・インターフェースであるMS-NETがサポートされて，シングルタスクのOSとしては最強といえるわね。
で，そのマルチタスク版がOS-2っていうわけね…今話題のOS！
これから流行するOSです
OSには他にも大型コンピュータ用のUNIXや，そのパソコン版であるXENIXなどたくさんあるぞ！
次世代OSといわれる，MACH(マッハ)もありますねーほんと，いろいろ！
OSの利点は，何といっても使う人があまりコンピュータを意識しなくてもいいこととか，
OSが同じならちがうパソコンでもほとんどのプログラムやデータが使えるってことですね！
プログラム・データの互換性
ああっページがもうないっ
はッ
実はキゼツしていたかげさん
これからはOSも使ってみたいわね！さて来月からはまたまた新装開店！おたのしみネ
HAPPY BIRTHDAY
ひとまず…END♥

Dr.Dのちょっと背のびの BASIC講座

※各機種対応



ヘッドオン・タイプのドットイート・ゲームに挑戦！

ある日の影さんの机の上にて

影：ハーイ，みなさん元気かな？このコーナーのお便りがたくさんくるようになつて，とてもうれしく思っています。

Dr.D：しかし，ここで一言言いたいことがある。それは，ハガキの内容が，すごく片寄っていること。あまり抽象的で，どういうことを講義してほしいのか，さっぱりわからんものが多すぎるということじゃ。

編：そうなんですよね。ほとんどが，「RPGを作ってください」とか「3D迷路をとりあげてください」ばかりですし，それと…。

つぐ美：「リストどおりに打ち込んだのですが動きません。直してください」とか「このキャラクターでゲームを作ってください」っていうのばかりですね。

Dr.D：ワシの身にもなってくれんかな。ホント。

編：これからこのコーナーへのリクエストや質問は，具体的に的をしぼった内容にしてください。

影：まあ，そんなハガキの山の中から，今月は，**石川県小松市XX君**のリクエストで「ドットイート・タイプ」のゲームをとりあげてもらいます。では，Dr.よろしくお願いします。さあ，みんな，拍手拍手！

このゲームを知っている人はインベーダー世代です

Dr.D：ドットイート・ゲームと言っても，たくさんあるからのお。XX君はパックマンを希望しておるようだが。

影：じつはパックマン以前にもドットイート・タイプのゲームっていくつか存在していたんですよね。たとえばヘッドオン（**第1図**）とか。ちなみにここは見城先生のVGGコーナーじゃないっ！

Dr.D：ふむ，このゲームならこのコーナーでとりあげるのにちょうどいいな。パックマンではモンスターの移動など説明していると，ちと誌面が足らなくなる。

影：そういうことで行数をかせぐと一層誌面がなくなるんじゃないかと…。

Dr.D：では，まず画面の状態を配列に取り込むことをやっておこう。**第2図**のように，空白は0，壁は1，ドットは2として，DATA文にしておき，順次配列に入れてやる。配列に入れながら，ついでに画面にそれらを表示しておこう。まずはそこまでじゃ**（リスト1）**。

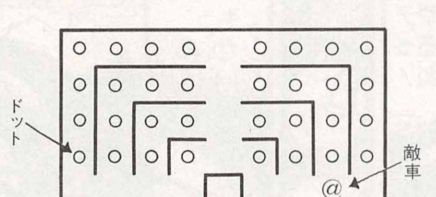
影：ウン。こいつは確かにヘッドオンだ。

自車の移動を考える

Dr.D：さて，つぎは自車の移動じゃが，注意しなければならないのは，自車も勝手に進んでいるということ。プレイヤーはキー操作によって車が進むコースを変えてやるだけなんじゃな。そこで，まず車がきちんとコースを走るようにしてやらなければならん。

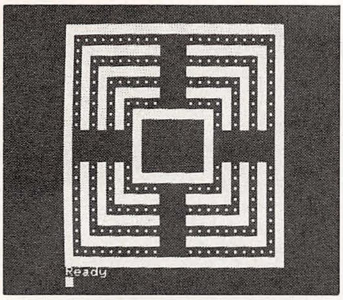
影：それが今回のミソってやつですか？

Dr.D：うむ。車は，基本的には直進し，壁に当たったら右に曲が

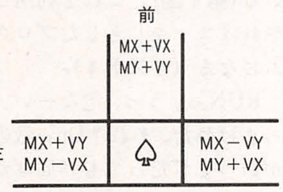


敵車をかわしつつ，画面上のドットをすべて取る。自車はコースを右曲がりに，敵車は左曲がりに進む

《第1図》今月のゲームは「ヘッドオン・タイプ」だ！



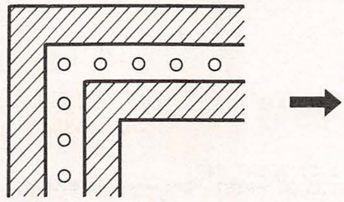
▲リスト1の実行画面



VX, VYをそれぞれMX, MYに足してやると前に進むが，足しかたを少し変えてやると右，左に曲がるようになる

《第3図》壁に当たると車が右に曲がるようにする

空白は0，カベは1，ドットを2とすると



```
111111
122222
121111
121000
121000
```

となる。

《第2図》画面の状態

《リスト1》ゲーム画面作成のプログラム・リスト

```
100 DIM MP(24,22)
110 CLS
120 FOR Y=0 TO 22
130  FOR X=0 TO 24
140   READ A:MP(X,Y)=A  ←配列MPにデータを読み込む
150   LOCATE X,Y:PRINT MID$(" █·",A+1,1);  ←Aの値に応じて空白，カベ，ドットを表示
160  NEXT X
170 NEXT Y
1000 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
1001 DATA 1,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,1
1002 DATA 1,2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,1
1003 DATA 1,2,1,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0,0,2,2,2,2,2,2,2,2,1,2,1
1004 DATA 1,2,1,2,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,2,1,2,1
1005 DATA 1,2,1,2,1,2,2,2,2,2,2,0,0,0,2,2,2,2,2,2,1,2,1,2,1
1006 DATA 1,2,1,2,1,2,1,1,1,1,1,0,0,0,1,1,1,1,1,2,1,2,1,2,1
1007 DATA 1,2,1,2,1,2,1,2,2,2,2,0,0,0,2,2,2,2,1,2,1,2,1,2,1
1008 DATA 1,2,1,2,1,2,1,2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,1,2,1,2,1,2,1
1009 DATA 1,2,1,2,1,2,1,2,1,0,0,0,0,0,0,1,2,1,2,1,2,1,2,1
1010 DATA 1,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,1
1011 DATA 1,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,1
1012 DATA 1,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,1
1013 DATA 1,2,1,2,1,2,1,2,1,0,0,0,0,0,0,1,2,1,2,1,2,1,2,1
1014 DATA 1,2,1,2,1,2,1,2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,1,2,1,2,1,2,1
1015 DATA 1,2,1,2,1,2,1,2,2,2,2,0,0,0,2,2,2,2,1,2,1,2,1,2,1
1016 DATA 1,2,1,2,1,2,1,1,1,1,1,0,0,0,1,1,1,1,1,2,1,2,1,2,1
1017 DATA 1,2,1,2,1,2,2,2,2,2,2,0,0,0,2,2,2,2,2,2,1,2,1,2,1
1018 DATA 1,2,1,2,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,2,1,2,1
1019 DATA 1,2,1,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0,0,2,2,2,2,2,2,2,2,1,2,1
1020 DATA 1,2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,1
1021 DATA 1,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,1
1022 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
```
（1000〜1022：画面データ）

《リスト2》自車を動かすプログラム・リスト

```
100 DIM MP(24,22)
110 CLS
120 FOR Y=0 TO 22
130  FOR X=0 TO 24
140   READ A:MP(X,Y)=A
150   LOCATE X,Y:PRINT MID$(" █·",A+1,1);
160  NEXT X
170 NEXT Y
190 '
200 MX=1:MY=21:VX=0:VY=-1:LOCATE 1,21:PRINT "♠";  ←自車の最初の表示
290 '
300 A=MP(MX+VX,MY+VY)  ←進む先に何があるかを調べる
310 IF A=1 THEN S=VX:VX=-VY:VY=S  ←カベがあったら右に曲がる
320 LOCATE MX,MY:PRINT " ";
330 MX=MX+VX:MY=MY+VY
340 LOCATE MX,MY:PRINT "♠";
490 GOTO 300
1000 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
1001 DATA 1,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,1
1002 DATA 1,2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,1
1003 DATA 1,2,1,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0,0,2,2,2,2,2,2,2,2,1,2,1
1004 DATA 1,2,1,2,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,2,1,2,1
1005 DATA 1,2,1,2,1,2,2,2,2,2,2,0,0,0,2,2,2,2,2,2,1,2,1,2,1
1006 DATA 1,2,1,2,1,2,1,1,1,1,1,0,0,0,1,1,1,1,1,2,1,2,1,2,1
1007 DATA 1,2,1,2,1,2,1,2,2,2,2,0,0,0,2,2,2,2,1,2,1,2,1,2,1
1008 DATA 1,2,1,2,1,2,1,2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,1,2,1,2,1,2,1
1009 DATA 1,2,1,2,1,2,1,2,1,0,0,0,0,0,0,1,2,1,2,1,2,1,2,1
1010 DATA 1,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,1
1011 DATA 1,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,1
1012 DATA 1,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,1
1013 DATA 1,2,1,2,1,2,1,2,1,0,0,0,0,0,0,1,2,1,2,1,2,1,2,1
1014 DATA 1,2,1,2,1,2,1,2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,1,2,1,2,1,2,1
1015 DATA 1,2,1,2,1,2,1,2,2,2,2,0,0,0,2,2,2,2,1,2,1,2,1,2,1
1016 DATA 1,2,1,2,1,2,1,1,1,1,1,0,0,0,1,1,1,1,1,2,1,2,1,2,1
1017 DATA 1,2,1,2,1,2,2,2,2,2,2,0,0,0,2,2,2,2,2,2,1,2,1,2,1
1018 DATA 1,2,1,2,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,2,1,2,1
1019 DATA 1,2,1,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0,0,2,2,2,2,2,2,2,2,1,2,1
1020 DATA 1,2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,1
1021 DATA 1,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,1
1022 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
```
（320〜340：自車の移動）

るようになっている。ということは，自分が移動する先に何があるかを配列から読みとって知り，壁でないならそのまま直進し，壁なら右折する，というようにしてやれば良い。右折させるには，自車の進む移動量をX座標VX，Y座標VYとして，**第3図**のようにしてやるとよい（**リスト2**）。

影：ほーっ。車がグルグルとコースをまわっていますね。

Dr.D：敵車も同じように，今度は左回りに動くようにしてやれば良い。ただ，敵車の場合，ドットを消してはいけないから，表示を消すときにも配列から読んで，そこでドットがあるかどうかを，調べて，ドットがあればそれを，なければ空白を描かなければならん（**リスト3**）。

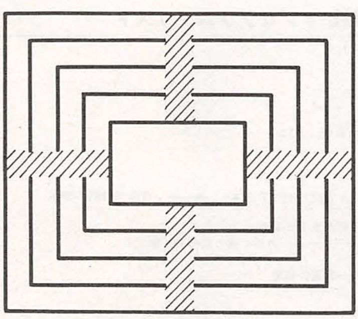
影：ほほぅ。かなりゲームらしくなってきましたね。あとは自分と敵の車がコースを変えて走れるようにしてやるだけですね。

キー入力で自車を移動させる

Dr.D：うむ。まぁ他にもやることはあるのだが，とりあえずそれじゃな。キーを読むのは毎度お馴染みのINKEY＄を使わせてもらうが，機種によってはSTICK関数やINP関数などを使ったほうが操作性が良くなるから，各自

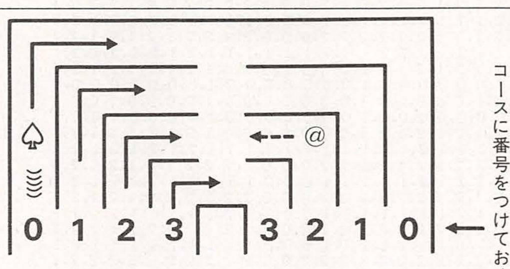
《リスト3》敵車も同時に動かすプログラム・リスト

```
100 DIM MP(24,22)
110 CLS
120 FOR Y=0 TO 22
130  FOR X=0 TO 24
140   READ A:MP(X,Y)=A
150   LOCATE X,Y:PRINT MID$(" ▓·",A+1,1);
160  NEXT X
170 NEXT Y
190 '
200 MX=1:MY=21:VX=0:VY=-1:LOCATE 1,21:PRINT "♠";
210 TX=23:TY=21:SX=0:SY=-1:LOCATE 23,21:PRINT "@";  ← 敵車の移動
290 '
300 A=MP(MX+VX,MY+VY)
310 IF A=1 THEN S=VX:VX=-VY:VY=S
320 LOCATE MX,MY:PRINT " ";
330 MP(MX,MY)=0:MX=MX+VX:MY=MY+VY
340 LOCATE MX,MY:PRINT "♠";
390 '
400 A=MP(TX+SX,TY+SY)
410 IF A=1 THEN S=SX:SX=SY:SY=-S  ← 敵車は左回り
420 LOCATE TX,TY:PRINT MID$(" ▓·",MP(TX,TY)+1,1);
430 TX=TX+SX:TY=TY+SY
440 LOCATE TX,TY:PRINT "@";
490 GOTO 300
1000 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
1001 DATA 1,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,1
1002 DATA 1,2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,1
1003 DATA 1,2,1,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0,0,2,2,2,2,2,2,2,2,1,2,1
1004 DATA 1,2,1,2,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,2,1,2,1
1005 DATA 1,2,1,2,1,2,2,2,2,2,2,0,0,0,2,2,2,2,2,2,1,2,1,2,1
1006 DATA 1,2,1,2,1,2,1,1,1,1,1,0,0,0,1,1,1,1,1,2,1,2,1,2,1
1007 DATA 1,2,1,2,1,2,1,2,2,2,2,0,0,0,2,2,2,2,1,2,1,2,1,2,1
1008 DATA 1,2,1,2,1,2,1,2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,1,2,1,2,1,2,1
1009 DATA 1,2,1,2,1,2,1,2,1,0,0,0,0,0,0,1,2,1,2,1,2,1,2,1
1010 DATA 1,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,1
1011 DATA 1,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,1
1012 DATA 1,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,1
1013 DATA 1,2,1,2,1,2,1,2,1,0,0,0,0,0,0,1,2,1,2,1,2,1,2,1
1014 DATA 1,2,1,2,1,2,1,2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,1,2,1,2,1,2,1
1015 DATA 1,2,1,2,1,2,1,2,2,2,2,0,0,0,2,2,2,2,1,2,1,2,1,2,1
1016 DATA 1,2,1,2,1,2,1,1,1,1,1,0,0,0,1,1,1,1,1,2,1,2,1,2,1
1017 DATA 1,2,1,2,1,2,2,2,2,2,2,0,0,0,2,2,2,2,2,2,1,2,1,2,1
1018 DATA 1,2,1,2,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,2,1,2,1
1019 DATA 1,2,1,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0,0,2,2,2,2,2,2,2,2,1,2,1
1020 DATA 1,2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,1
1021 DATA 1,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,1
1022 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
```



この図の ▨ 部分のみ，自車，敵車はコースを変更できる。そこで，この位置にきたときのみ，コースを変える判定をしてやればよい

《第4図》コースを変えられる位置



自車はコース0，敵車は2にいるとする。つぎのコース変更可能地点で，敵車は1にコース変更させればよい

《第5図》敵のコースのとりかた

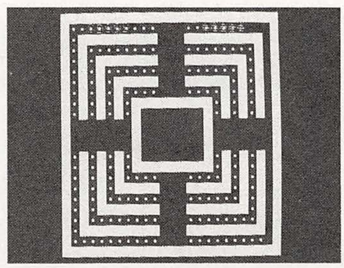
試してみなさい。

影：とかなんとかいっちゃって，じつはめんどうなだけでしょっDr.！

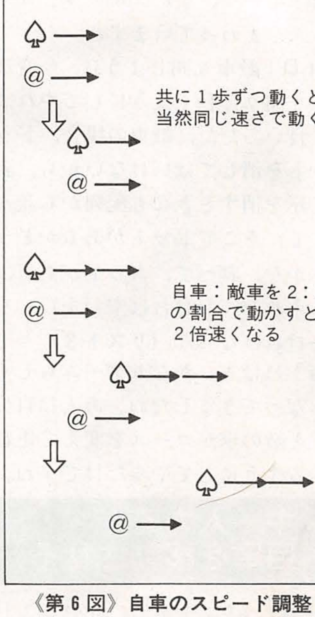
Dr.D：んなわけはないわい！まぁそんなことはどうでもいいとして，まず自車を動かすのじゃが自車が動かせる場所というのが決まっておる。しかも，場所によって動かせる方向も決まっている（第4図）。これを利用してやればスッキリとしたプログラムになる（リスト4）。

影：RUNっ。うっ，危なーい！あっよけれた。あれ？Dr.，敵の車がいつまでたっても外周ばかり走っているんですけど。

Dr.D：そうじゃったナ。敵の車がコースを変えるときも，基本的には自車と同じじゃ。ただ，自車と同じコースを狙って走ってくるように，あらかじめコース



▲リスト3の実行画面



《第6図》自車のスピード調整

に番号をつけておいてその番号に近いほうへ動くようにしてやる（**第5図**）。

影：Dr.，ついでに自車のスピードも変えれるようにしてください。敵が正確にこっちを狙ってきたらスピードが同じ場合まったく歯が立ちませんよ。

編：ゲームが完成する前にそこまでわかるなんて，さすが影さんですね。

自車のスピードを変化させる

Dr.D：確かに。そこで，スペース・キーを押すたびにスピードが速くなったり遅くなったりするようにしてやろう。スピード調節のしかたは，スピードが速いときは，敵車に対して自車をいちどに2回動かしてやる。もちろん普段の遅いときはいちどに1回ずつじゃな（**第6図**）。

影：それならいちどに何十回と動かしてやるとメチャクチャ速くなるんですか？

Dr.D：そんなもんゲームにならんわい。それより，逆に敵が2回動くのに対して自車を1回動かしてやると，今度は逆に遅くなる。さて，敵車の移動と自車のスピード調節を付け加えて，さらに得点と当たり判定も付け加

《リスト4》自車のコース変更を加えたプログラム・リスト

```
100 DIM MP(24,22)
110 CLS
120 FOR Y=0 TO 22
130  FOR X=0 TO 24
140   READ A:MP(X,Y)=A
150   LOCATE X,Y:PRINT MID$(" ■·",A+1,1);
160  NEXT X
170 NEXT Y
190 '
200 MX=1:MY=21:ML=0:VX=0:VY=-1:LOCATE 1,21:PRINT "♠";
210 TX=23:TY=21:SX=0:SY=-1:LOCATE 23,21:PRINT "ⓐ";
290 '
300 A=MP(MX+VX,MY+VY)
305 A$=INKEY$
310 IF A=1 THEN S=VX:VX=-VY:VY=S
320 LOCATE MX,MY:PRINT " ";
321 IF MX>10 AND MX<14 THEN GOSUB 500 } 自車がコース変更できる位置に
322 IF MY> 9 AND MY<13 THEN GOSUB 510 } きたらその判定をする
330 MP(MX,MY)=0:MX=MX+VX:MY=MY+VY
340 LOCATE MX,MY:PRINT "♠";
390 '
400 A=MP(TX+SX,TY+SY)
410 IF A=1 THEN S=SX:SX=SY:SY=-S
420 LOCATE TX,TY:PRINT MID$(" ■·",MP(TX,TY)+1,1);
430 TX=TX+SX:TY=TY+SY
440 LOCATE TX,TY:PRINT "ⓐ";
490 GOTO 300
500 IF A$="8" AND MY< 8 AND ML>0 THEN ML=ML-1:MY=MY-2
501 IF A$="2" AND MY< 8 AND ML<3 THEN ML=ML+1:MY=MY+2
502 IF A$="8" AND MY>14 AND ML<3 THEN ML=ML+1:MY=MY-2
503 IF A$="2" AND MY>14 AND ML>0 THEN ML=ML-1:MY=MY+2
504 RETURN                                            } 自車が曲がれるか
510 IF A$="4" AND MX< 8 AND ML>0 THEN ML=ML-1:MX=MX-2  } どうかの判定
511 IF A$="6" AND MX< 8 AND ML<3 THEN ML=ML+1:MX=MX+2
512 IF A$="4" AND MX>16 AND ML<3 THEN ML=ML+1:MX=MX-2
513 IF A$="6" AND MX>16 AND ML>0 THEN ML=ML-1:MX=MX+2
514 RETURN
1000 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
1001 DATA 1,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,1
1002 DATA 1,2,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,2,1
1003 DATA 1,2,1,2,2,2,2,2,2,2,0,0,0,2,2,2,2,2,2,2,1,2,1
1004 DATA 1,2,1,2,1,1,1,1,1,1,0,0,0,1,1,1,1,1,1,2,1,2,1
1005 DATA 1,2,1,2,1,2,2,2,2,2,0,0,0,2,2,2,2,2,1,2,1,2,1
1006 DATA 1,2,1,2,1,2,1,1,1,1,0,0,0,1,1,1,1,2,1,2,1,2,1
1007 DATA 1,2,1,2,1,2,1,2,2,2,0,0,0,2,2,2,1,2,1,2,1,2,1
1008 DATA 1,2,1,2,1,2,1,2,1,1,1,1,1,1,1,2,1,2,1,2,1,2,1
1009 DATA 1,2,1,2,1,2,1,2,1,0,0,0,0,0,1,2,1,2,1,2,1,2,1
1010 DATA 1,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,1
1011 DATA 1,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,1
1012 DATA 1,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,1
1013 DATA 1,2,1,2,1,2,1,2,1,0,0,0,0,0,1,2,1,2,1,2,1,2,1
1014 DATA 1,2,1,2,1,2,1,2,1,1,1,1,1,1,1,2,1,2,1,2,1,2,1
1015 DATA 1,2,1,2,1,2,1,2,2,2,0,0,0,2,2,2,1,2,1,2,1,2,1
1016 DATA 1,2,1,2,1,2,1,1,1,1,0,0,0,1,1,1,1,2,1,2,1,2,1
1017 DATA 1,2,1,2,1,2,2,2,2,2,0,0,0,2,2,2,2,2,1,2,1,2,1
1018 DATA 1,2,1,2,1,1,1,1,1,1,0,0,0,1,1,1,1,1,1,2,1,2,1
1019 DATA 1,2,1,2,2,2,2,2,2,2,0,0,0,2,2,2,2,2,2,2,1,2,1
1020 DATA 1,2,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,2,1
1021 DATA 1,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,1
1022 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
```

5月号特別企画のお知らせ

影：5月号のこのコーナーでは，みなさんから送っていただいたアイデアをもとに，講義を進めていきます。えっ，それじゃいつもと変わらないって？　チッチッチッ。ただアイデアを送ってくるだけではダメだ。とりあえずそれを自分で作ってみて(機種は何でも良いヨ)，どーしても動かないとき，どこがわからないのかを書いて送ってきなさーい。

編：「こういうゲームを作ってください」とか，「このリストを打ち込んだけど動かない」というのは一切受け付けません！

Dr.D：それから，その機種の説明書を読めばわかるような質問，（たとえば「こういうキャラクターを表示させたいけどわからない」等）もダメじゃ。

影：ゲームのアイデアが独創的なものほど採用率が高いゾ！　締め切りは90年3月8日必着だ。とてつもないアイデアを待ってるゾ！

編：採用された方には，記念としてその号の講座で完成したゲームのリストとプログラムをプレゼント！Dr.D直筆のリスト解説付き！

☆応募要項☆

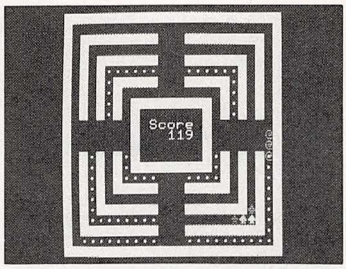
「こういうゲームを作ろうとしたんだけど，この部分がうまく動いてくれません」というのを，ゲームの内容と共に文書にして送ってください。作りかけのものをディスクまたはテープに入れて送ってくださったほうが助かります。その際，使用機種・使用メディアと，住所・氏名・年令・連絡先電話番号（連絡のつく時間）も忘れずに明記してください。

☆宛先☆

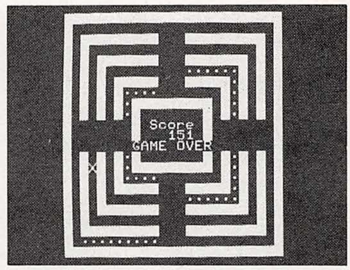
〠141東京都品川区東五反田1-11-15
㈱電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「僕のマシンが言うこときかない／Dr.Dお助けを／」係
※90年3月8日必着

えたのが**リスト5**じゃ。今月の完成プログラムというわけじゃ。

影：ほほーい。さぁ，遊ぶぞっと。[8][2][4][6]キーで自車の進むコースを変え，スペース・キーでスピード調節。敵につかまらないように，ドットを取っていくんですね。ゲーム・オーバーになったらリターン・キーで再スタートだ。



▲リスト5の実行画面。
コースを変えてドットをとれ！



▲リスト5の実行画面。
敵車にぶつかるとゲーム終了

《リスト5》今月の完成プログラム・リスト

```
100 DIM MP(24,22)
110 CLS:DT=0
120 FOR Y=0 TO 22
130  FOR X=0 TO 24
140   READ A:MP(X,Y)=A:IF A=2 THEN DT=DT+1
150   LOCATE X,Y:PRINT MID$(" ■·",A+1,1);
160  NEXT X
170 NEXT Y
180 LOCATE 10,10:PRINT "Score";:LOCATE 12,11:PRINT "0"
190 '
200 MX=1:MY=21:ML=0:VX=0:VY=-1:SP=0:SC=0:SR=0:LOCATE 1,21:PRINT "♠";
210 TX=23:TY=21:TL=0:SX=0:SY=-1:LOCATE 23,21:PRINT "@";
290 '
300 A=MP(MX+VX,MY+VY)
305 A$=INKEY$
306 IF A$=" " THEN SP=(SP+1) AND 1   ←スピードをあげたりさげたり
310 IF A=1 THEN S=VX:VX=-VY:VY=S
315 IF MP(MX,MY)=2 THEN SC=SC+1:DT=DT-1:LOCATE 11,11:PRINT SC;   ←ドットを1個取ったらスコア+1
320 LOCATE MX,MY:PRINT " ";
321 IF MX>10 AND MX<14 THEN GOSUB 500
322 IF MY> 9 AND MY<13 THEN GOSUB 510
330 MP(MX,MY)=0:MX=MX+VX:MY=MY+VY
340 LOCATE MX,MY:PRINT "♠";
343 IF DT=0 THEN GOTO 700
345 IF MX=TX AND MY=TY THEN GOTO 600   ←ぶつかったかどうかの判定
350 SR=SR+1:IF SR>SP THEN SR=0 ELSE GOTO 300
390 '
400 A=MP(TX+SX,TY+SY)
410 IF A=1 THEN S=SX:SX=SY:SY=-S
420 LOCATE TX,TY:PRINT MID$(" ■·",MP(TX,TY)+1,1);
421 IF TX=12 THEN GOSUB 520
422 IF TY=11 THEN GOSUB 530
430 TX=TX+SX:TY=TY+SY
440 LOCATE TX,TY:PRINT "@";
460 IF MX=TX AND MY=TY THEN GOTO 600
490 GOTO 300
500 IF A$="8" AND MY< 8 AND ML>0 THEN ML=ML-1:MY=MY-2
501 IF A$="2" AND MY< 8 AND ML<3 THEN ML=ML+1:MY=MY+2
502 IF A$="8" AND MY>14 AND ML<3 THEN ML=ML+1:MY=MY-2
503 IF A$="2" AND MY>14 AND ML>0 THEN ML=ML-1:MY=MY+2
504 RETURN
510 IF A$="4" AND MX< 8 AND ML>0 THEN ML=ML-1:MX=MX-2
511 IF A$="6" AND MX< 8 AND ML<3 THEN ML=ML+1:MX=MX+2
512 IF A$="4" AND MX>16 AND ML<3 THEN ML=ML+1:MX=MX-2
513 IF A$="6" AND MX>16 AND ML>0 THEN ML=ML-1:MX=MX+2
514 RETURN
520 IF ML<TL AND TY< 8 AND TL>0 THEN TL=TL-1:TY=TY-2
521 IF ML>TL AND TY< 8 AND TL<3 THEN TL=TL+1:TY=TY+2
522 IF ML>TL AND TY>14 AND TL<3 THEN TL=TL+1:TY=TY-2
523 IF ML<TL AND TY>14 AND TL>0 THEN TL=TL-1:TY=TY+2
524 RETURN
530 IF ML<TL AND TX< 8 AND TL>0 THEN TL=TL-1:TX=TX-2
531 IF ML>TL AND TX< 8 AND TL<3 THEN TL=TL+1:TX=TX+2
532 IF ML>TL AND TX>16 AND TL<3 THEN TL=TL+1:TX=TX-2
533 IF ML<TL AND TX>16 AND TL>0 THEN TL=TL-1:TX=TX+2
534 RETURN
590 '
600 BEEP:LOCATE MX,MY:PRINT "X";
610 LOCATE 8,12:PRINT "GAME OVER"
620 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN GOTO 620
630 RUN
700 BEEP
710 LOCATE 5,13:PRINT "CONGRATULATION"
720 GOTO 610
1000 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
1001 DATA 1,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,1
1002 DATA 1,2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,1
1003 DATA 1,2,1,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0,0,2,2,2,2,2,2,2,2,1,2,1
1004 DATA 1,2,1,2,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,2,1,2,1
1005 DATA 1,2,1,2,1,2,2,2,2,2,2,0,0,0,2,2,2,2,2,2,1,2,1,2,1
1006 DATA 1,2,1,2,1,2,1,1,1,1,1,0,0,0,1,1,1,1,1,2,1,2,1,2,1
1007 DATA 1,2,1,2,1,2,1,2,2,2,2,0,0,0,2,2,2,2,1,2,1,2,1,2,1
1008 DATA 1,2,1,2,1,2,1,2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,1,2,1,2,1,2,1
1009 DATA 1,2,1,2,1,2,1,2,1,0,0,0,0,0,0,0,1,2,1,2,1,2,1,2,1
1010 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,1
1011 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,1
1012 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,1
1013 DATA 1,2,1,2,1,2,1,2,1,0,0,0,0,0,0,0,1,2,1,2,1,2,1,2,1
1014 DATA 1,2,1,2,1,2,1,2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,1,2,1,2,1,2,1
1015 DATA 1,2,1,2,1,2,1,2,2,2,2,0,0,0,2,2,2,2,1,2,1,2,1,2,1
1016 DATA 1,2,1,2,1,2,1,1,1,1,1,0,0,0,1,1,1,1,1,2,1,2,1,2,1
1017 DATA 1,2,1,2,1,2,2,2,2,2,2,0,0,0,2,2,2,2,2,2,1,2,1,2,1
1018 DATA 1,2,1,2,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,2,1,2,1
1019 DATA 1,2,1,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0,0,2,2,2,2,2,2,2,2,1,2,1
1020 DATA 1,2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,1
1021 DATA 1,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,1
1022 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
```

（500〜534行）この行(500〜534行)は，わずか4行に縮まるぞ

（520〜534行）敵車が自車に近づくようにコース変更

（600〜710行）ゲーム・オーバー

キミの疑問にメーカーがズバリ答える

読上公開質問状

※本コーナーは，読者のみなさんの質問に対する回答を
各メーカーのご協力により編集部がまとめたものです。

NEC

Q 初めてパソコンを購入しようと思っているのですが，『PC－8801MA 2』で，5インチ2D(320Kバイトタイプ)のゲームソフトを利用することはできるのでしょうか。もしできないソフトがあれば教えてください。

〔山形県新庄市・佐藤　拡16才〕

A 『PC－8801MA 2』に搭載しておりますディスク・ユニットは，5インチ2HD(1Mバイトタイプ)となりますが，もちろん5インチ2D(320Kバイトタイプ)のディスクに対しても，読み書きが可能となっています。ですから，『PC－8801シリーズ』用の2Dのゲームソフトは『PC－8801MA 2』などの1Mバイトタイプのディスク・ユニットを持った機種でも使用が可能です。

ただし，2HDタイプのディスク・ユニットを使用して2Dタイプとして書き込みを行なったフロッピー・ディスクは，2Dタイプ専用のディスク・ユニットを持った機種ではエラーを起こして使用できなくなる場合がありますので，注意してください。　〔回答者・どじ猫〕

Q 古い機種ですが，『PC－8801』のシステム・ディスクはどうしたら手に入りますか。できれば価格も教えてください。

〔神奈川県相模原市・WAO15才〕

A 『PC－8801』用のシステム・ディスクは，下記のとおりです。

『PC－8834－2W』価格7,000円
(税別)

また，『PC－8801』では，『PC－8801mkII』用のシステム・ディスク『PC－8837－2W』価格7,000円（税別）
を使用することも可能です。こちらのほうが，BASICのコマンドなどが拡張されてあり，処理速度も速くなっています。ただし，ユーティリティなどの使用方法が，『PC－8834－2W』と多少ちがっていますので使用するにあたっては，『PC－8801mkII』のユーザーズ・マニュアルなどが必要となります。

システム・ディスクやマニュアルの入手方法としましては，NECパソコン・ショップ/マイコン・ショップなどで販売しておりますので，ご利用ください。〔回答者・猫〕

Q 『PC－8801FH』を21ピン・アナログRGBのテレビ，または，8ピン・デジタルRGBのテレビにつなぐことはできますか。もしできるのであれば，それに必要な部品，その価格などを教えてください。

〔山形県山形市・前田太尊16才〕

A 『PC－8801FH』のCRT(ディスプレイ)用接続端子として，8ピン・デジタルRGB，15ピン・アナログRGBを持っております。したがいまして，デジタルRGBやアナログRGB入力の可能なテレビなどに接続することは可能です。21ピン・アナログRGBのテレビと接続する場合には，

●ニューメディア対応アナログRGBケーブル
『PC－CA403』価格6,800円
(税別)

が必要となります。

〔回答者・三毛猫〕

Q 『PC－8801MA 2』または，『PC－8801MC』をワープロとして使うときには，プリンタ以外に必要なものはありますか。

〔北海道札幌郡・福島道人？才〕

A 『PC－8801MA 2』や『PC－8801MC』は，パソコン本体となりますので通常ご使用いただく場合には，パソコン本体とCRT(ディスプレイ)が最低限必要となります。また，動作結果などを印字するためには，プリンタが必要となります。また，『PCシリーズ』をワープロとしてご利用頂く場合には，上記の他に，ワープロ用ソフトウエアなどが必要となります。

●ディスプレイ
『PC－KD862S』価格99,800円
『PC－KD854N』価格84,800円
など

●プリンタ
『PC－PR150V』価格99,800円
『PC－PR150H』価格84,800円
など

なお，ワープロ用ソフトウエア

は，弊社からは販売しておりませんので，市販ソフトとなります。

〔回答者・**猫**〕

Q 『PC－9801RX2』を持っているのですが，グラフィック画面をディスクにセーブし，またそれを読み込んで画面に表示するBASICのプログラムを教えてください。

〔静岡県静岡市・**イズヴァーン16才**〕

A 以下のプログラムのように，BASIC命令とBLOAD命令を使用することにより可能です。

```
10  SCREEN 3, 0
12  COLOR,,,,2
14  FOR I =1 TO 15
16  CIRCLE(300,200), I *10, I
18  NEXT I
20  DEF SEG=&HA800
22  BSAVE "P1",0,&H8000
24  DEF SEG=&HB000
26  BSAVE "P2",0,&H8000
28  DEF SEG=&HB800
30  BSAVE "P3",0,&H8000
40  DEF SEG=&HE000
42  BSAVE "P4",0,&H8000
46  CLS 3
48  DEF SEG=&HA800
50  BLOAD "P1"
52  DEF SEG=&HB000
54  BLOAD "P2"
56  DEF SEG=&HB800
54  BLOAD "P3"
56  DEF SEG=&HE000
62  BLOAD "P4"
```

〔回答者・**浮気な常ちゃん**〕

Q 『PC－9801－26K』を『PC－9801RX21』に接続すれば，FM音源などのサウンド機能のほかにMSX用のジョイスティックが使えると聞きましたが本当ですか。

〔山形県山形市・**山川正敏15才**〕

A 『PC－9801RX21』に『PC－9801－26K』(サウンドボード，価格25,000円)を接続することは可能です。『PC－9801－26K』を接続することにより，FM音源3声，SSG音源3声などの音楽演奏が可能になるほか，MSX仕様のジョイスティックを『PC－9801－26K』に接続することにより，本ジョイスティックに対応したゲーム・プログラムなどがお楽しみいただけます。

〔回答者・**浮気な常ちゃん**〕

任 天 堂

Q ファミリーベーシックV3とデータレコーダや今ふつうの店で売っていないカセットやディスクはどこでどういうふうにしたら購入できるのですか。もちろん，すべて中古ではなく，箱も説明書なども付いている新品でお願いします。

〔大阪府大阪市・**松本吉弘12才**〕

A ファミリーベーシックV3とデータレコーダは任天堂に注文してください。ともに価格9,800円(消費税込10,094円)でおわけしています。

また，以前発売したカセットで今はあまり店頭でみかけない物についても，在庫のある物はおわけしています。お問い合わせください。また，一部のカセットはディスクカードの書き換え用ソフトとして発売されていますので，そちらも利用してください。

〔回答者・**マリオ**〕

Q 家にある『ファミコン』は，『ファミコン』が最初に発売されたときに買ったものですが，『ドラクエ3』などのバックアップのあるものを使おうとすると，すぐ消えてしまいます。友だちの『ファミコン』で試してみるとうまくいきますし，バックアップのないゲームは，別に何ともありません。故障なのでしょうか。

〔滋賀県大津市・**中西　毅？才**〕

A 電子回路の基板に使われているLSIなどの電子部品は，一般に信頼性が高い(故障しにくい)と言われています。それは，これらの部品には動く部分がなく，自ら消耗することがないからです。

基板は信頼性が高く，故障しにくいと言えますが，実際に長く使っていると部分的に痛んだりすることがあります。とくに，新しいゲームの中には，『ファミコン』の能力を最大限に引きだしているものが多くあります。そこで前から使っていたゲームは動くのに，新しいものは動かないということが起きてくるわけです。

今回のご質問では，“友だちの『ファミコン』なら”よいようですから，『ファミコン』側の原因の可能性が大きいと思います。

さて，解決の方法ですが，あなたの『ファミコン』を任天堂まで，修理依頼でだしてください。

また，新しいゲームだけ動かないというような症状の場合は，ゲーム・カセットも一緒にしてだしてくださるほうが，修理がより確実になります。

LSIなどの電子部品は，部品自体は安定していても，小型化され(集積度の向上)，外の環境から影響を受けやすいデリケートな面ももっています。次の点に気をつけて使ってください。

①回路をむやみにショートさせない。

②『ファミコン』用以外のACアダプタを使うなどして，大きすぎる電力を与えない。

③端子部分に，むやみに触れると，目に見えない静電気が発生するので注意する。人間にはパチパチ程度の静電気でも，小さなLSIにとっては，カミナリが落ちたようなさわぎです。

④温度の高いところで使用・保管しない(電気カーペットの上など)。表面の温度が60度くらいでも，本体のLSIは100～120度のアツアツになっています。〔回答者・**マリオ**〕

Q 『ファミコン』のコントローラⅠの十字ボタンが長く使っていたのでゆるくなり，下を押しても下に動かなくなってしまいました。新しく買おうと思ったけど，A・B，セレクト，スタート・ボタンは正常だし，もったいないので十字ボタ

ンだけ交換したいのですが，どうすればいいのですか。また，交換にはいくらかかりますか。お店の人がやってくれるのですか。それとも自分で取り替えるのですか。僕は機械のことは苦手なのですが素人でもできますか。

それと，ジョイスティックで今やっているのですが，たまにジョイスティックも効かなくなります(そういうときは接続部の部分を動かすと直ります)。コネクタの部分は電源が入っているときはあまり動かさないほうがいい，と聞きますが僕みたいに動かしていても平気でしょうか。

〔千葉県市原市・No.1？才〕

A 『ファミコン』のコントローラの十字ボタンは価格200円(消費税込206円)です。交換を依頼した場合は，これに技術料として価格600円(消費税込618円)が加算されます。

十字ボタンの交換は，次のように行ないます。

●用意するもの

小さなネジ廻し(コントローラ裏の十字ネジに合うもの)。

①コントローラ裏の6本のネジをはずします。

②コントローラ裏ブタをはずします。

③茶色の基板がみえますから，これをそっとはずします。(黒いコードのおさまりかたを覚えておきます)。

④中にゴム状の十字ボタンが見えますから，これを新しいのと取り替えます（接着剤などは使っていません)。

⑤今度は逆の手順で，まず茶色の基板をのせます（黒いコードを上手く収めてください)。

⑥コントローラ裏ブタをのせます。(閉めるのに無理がかかっていないかどうか確かめます)。

⑦コントローラ裏の6本のネジを止めます。

以上で交換は終わりです。

交換を自分で行なうか，他の人に頼むかは，よく考えて自分で決めてください。もちろん，他の人に頼んだ場合は技術料などがかかってきます。

最後に，ジョイスティックが効かない件については，その原因が『ファミコン』の基板側か，ジョイスティック側かのいずれかか，もしくは両方にあると思われます。最も簡単な確かめかたは，別の正常な『ファミコン』を借りてきてようすを調べてみることです。これなら機械に苦手な人でもできます。正常な『ファミコン』でも症状が同じならジョイスティック側に原因が，症状がちがえば『ファミコン』の基板側に原因があると，だいたい判断できます。

完全にこわれる前に，『ファミコン』を一度点検修理にだしてみるのがよいと思います，送付先は最寄りの任天堂までお願いします。

〔回答者・マリオ〕

Q 『ファミコン』のバックアップ・カセットの電池交換は任天堂へ依頼すればしてもらえますか。それができるのなら料金と送料，任天堂の何という所へだせばよいのか教えてください。

〔宮城県仙台市・MIN18才〕

A 任天堂で電池交換のできるカセットは『ファミコンウォーズ』のみです。価格は1,000円(消費税込1,030円)です。送付先は次のとおりです。

●〠605 京都市東山区福稲上高松町60　任天堂㈱　営業部

電池交換依頼のこと，あなたの名前，住所できれば電話連絡先をメモしたものに代金を添えてだしてください。〔回答者・マリオ〕

シャープ(X68000)

Q 『X68000』でADPCMを使ってプログラムを組んでいます。“a_rec”で録音まではできます。録音したデータをディスクに記録するにはどうしたらいいですか。

〔大阪府堺市・永野範人15才〕

A “a_rec”で録音したサンプリング・データのような配列データをフロッピーにセーブするには，“fwrite”を使ってセーブします。

リスト１に，15.6kHzモードで約8秒間録音・再生し，ディスクにセーブするプログラムを掲載します。参考にしてください。

《リスト１》録音データをディスクに記憶するプログラム・リスト

```
100 /*  a_rec sample
110 str as
120 dim char aca(65535)
130 /* 録音します
140 while as<>"y"
150 print"録音しますのでｙキーを押して下さい"
160 as=inkey$
170 endwhile
180 print"録音中です"
190 a_rec(aca,4)
200 /*再生します
210 while as<>"y"
220 print"再生しますのでｙキーを押して下さい"
230 as=inkey$
240 endwhile
250 print"ステレオ出力で再生します"
260 a_play(aca,4,3)
270 /*録音データをセーブします
280 int ai
290 str fnam
300 input "ファイル名";fnam
310 ai=fopen(fnam,"c")
320 fwrite(aca,65536,ai)
330 fclose(ai)
340 end
```

〔回答者・多田太郎〕

Q カラー・イメージ・ユニットは，ディスプレイが『CZ－603D』では全く使えないのですか。また，フロッピー・カメラなどの画像は取り込めるのですか。

〔静岡県御殿場市・**三井　卓15才**〕

A カラー・イメージ・ユニットを使用できるのは，『X68000』がスーパーインポーズ・モードのときです。したがって，ディスプレイはテレビ・チューナ付のディスプレイ・テレビであることが必要です。しかし，テレビ・チューナの付いていないディスプレイであっても『CZ－603D』のように15kHzアナログRGB対応であればパソコン・チューナ『CZ－6TV』を接続することにより，カラー・イメージ・ユニットが使用可能となります。

なお，フロッピー・カメラからの取り込みについては，フロッピー・カメラに映像出力端子が付属していれば画像取り込みが可能です。

〔回答者・多田太郎〕

Q 『X68000』で，システム・ディスク内のスプライト・エディタ(def-sppol)でセーブしたキャラクター・データを，プログラム中に関数として使う方法を教えてください。

〔宮城県仙台市・**早坂　忠？才**〕

A スプライト・エディタ中で作成したスプライト・データをプログラム中で使う方法として，“func～endfunc”を使ってスプライト・データを関数として定義する方法をご紹介します。

リスト2のプログラムは，スプライトが上下に動きながら右方向へ移動するプログラムですが，このプログラムの中へスプライト・エディタで作成したデータを以下の手順で取り込みます。

①スプライト・エディタ上でSAVEアイコンをクリックし，作成したデータのパレット・データ，パターン・データ，各々をセーブします。

②スプライト・エディタを終了し，BASICにもどり，パレット・データをロードし，“save @”を使いセーブします。同様にしてパターン・データもセーブします。

例) load　“a：pallet. dat”
save@　“a：pallet. dat”
load “a：pattern. dat”
save@　“a：pattern. dat”

③**リスト2**のスプライト移動プログラムを入力します。

④“load@”を使い，パレット・データ・ファイルを**リスト2**のプログラムの後ろにマージします。

例) load@ “: pallet. dat”, 240

⑤さらにパレット・データの最後の行以降にパターン・データ・ファイルを“load@”でマージします。

例) load@“a：pattern. dat”, 2440

以上でスプライト移動プログラムにスプライトのデータが関数として定義されました。“run”⏎として実行してみてください。

〔回答者・多田太郎〕

Q 『X68000』の『EXPERT』と『PRO』がどのようにちがうか教えてください。また，『X68000』のソフトを『EXPERT』と『PRO』のどちらででも使うことができますか。

〔京都府宇治市・**トルカー16才**〕

A 『X68000』の『EXPERTシリーズ』と『PROシリーズ』の主なちがいは次の点です。

①本体デザイン
『EXPERTシリーズ』が従来の縦置き型であるのに対し，『PROシリーズ』は横置き型のデザインになっています。

②メインメモリの容量
『EXPERTシリーズ』はメインメモリ2MBを標準装備，『PROシリーズ』は従来同様1MBを標準装備しています。

③拡張I/Oスロットの数
『EXPERTシリーズ』は2スロット装備，『PROシリーズ』は4スロット装備となっています。

なお，ソフト・フルコンパチ設計になっていますので，『EXPERTシリーズ』，『PROシリーズ』とも従来の『X68000シリーズ』用のソフトをそのまま使用できます。

〔回答者・多田太郎〕

《リスト2》上下に動きながら右方向に移動するプログラム・リスト

```
100 /*ｽﾌﾟﾗｲﾄ ｻﾝﾌﾟﾙ
110 int ai,x,y
120 screen 1,3,1,1
130 sp_clr(0,255)
140 sp_off(0,127)
150 sp_disp(1)
160 sprite_pattern()
170 sprite_pallet()
180 for ai=0 to 384
190  x=ai*2-16
200  y=(sin(2*3.1416#*x/256))*200
210  sp_move(0,x,255-y,0)
220 next
230 end
```

応募方法

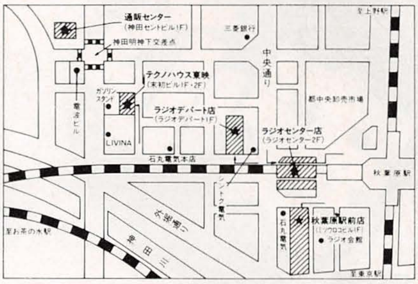
本コーナーに質問のあるかたは，対象メーカーをハッキリ記入し，電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「誌上公開質問状」係まで，ハガキで応募してください。

送り先は，つぎのとおりです。

〒141 東京都品川区東五反田
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「誌上公開質問状」係

TOEI Toei Electronics Co., Ltd. 新春バザール!! 信頼の東映無線

安さ・サービス・丁寧………秋葉原の東映無線



超低金利クレジット

本広告に掲載の商品の価格については、消費税は含まれておりません。

回　数	1	3	6	10	12	15	18	24	36	48	60
利率(%)	1.5	2	3	4.5	4.5	7.5	9	9.5	13	17	22

通販センター 通信販売・クレジット　TEL:03-256-3334(代)

商品名・注番等をお電話で、ご連絡のうえ電信で下記までお振込みください。

※三菱銀行 秋葉原支店 ㊒9008599 東映無線㈱ 〒113 東京都文京区湯島1-2-4 神田セントビル1F

NEC & エプソン

PC-8801MA2 限定超特価 ￥99,800

PC-88VA2 限定超特価 ￥199,000



注番B03-01
PC-8801MA2
+CMT-147HW（サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付）
￥252,800➡ 45%OFF ￥138,000

注番B03-02 PC-8801MA2
+FMTV-154
（富士通、15型パソコンTV、音声多重、リモコン付、TVも見れる!!、PC-MSXII対応）
+21P↔15Pカラーケーブル
￥307,700➡ 45%OFF ￥145,000

PC-9801N好評発売中!

注番B03-03
PC-88VA2
+CMT-147HW（サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付）
￥382,800➡ 42%OFF ￥225,000

注番B03-04
PC-8801MC/2
+CMT-147HW（サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付）
￥283,800➡ 34%OFF ￥188,000

注番B03-05
PC-98DO
+CMT-147HW（サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付）
￥382,800➡ 37%OFF ￥238,000

注番B03-06
PC-9801RS21
+CMT-147HW（サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付）
￥482,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B03-07
PC-9801RA21
+CMT-147HW（サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付）
￥582,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B03-08
PC-9801EX2
+FTC-12GTU-H（東映、12型カラーディスプレイ、0.28mmドットピッチ、D/A対応）
￥462,800➡ 38%OFF ￥287,000

注番B03-09
PC-286VF-STD
+CMT-147HW（サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付）
￥382,800➡ ??%OFF ~~￥232,000~~

注番B03-10
PC-286VS-STD
+CMT-147HW（サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付）
￥472,800➡ ??%OFF ~~￥275,000~~

パソコンデスク

注番B03-11
610(W)×865(H)×660(D)mm
￥19,500➡ 50%OFF ￥9,700





注番B03-12
650(W)×1225(H)×600(D)mm
※トレイユニット オプション
TOEI大特価 ➡￥9,800



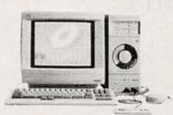
注番B03-13
610(W)×1283(H)×700(D)mm
データスタンド・2Pコンセント付
￥38,000➡ 48%OFF ￥19,800

富士通

FMR-30FD +FMR30KB101 限定超特価 ￥99,800

FMR-30BX 限定超特価 ￥178,000

FMR-50FD +FMR60KB101 限定超特価 ~~￥213,000~~



注番B03-14
FM77AV20EX
+FMAV-201（富士通、NTSCアダプタ、TVに直結!!）
￥143,000➡ ??%OFF ~~￥59,800~~

注番B03-15
FM77AV20EX
+FMTV-154（富士通、15型パソコンTV、音声多重、チューナー・リモコン付）
￥225,500➡ 51%OFF ￥99,800

注番B03-16
FM77AV40EX
+FMTV-154（富士通、15型パソコンTV、音声多重、チューナー・リモコン付）
￥297,200➡ ??%OFF ~~￥128,000~~

注番B03-17
FMR-50FD
+FMR60KB101/201（富士通、キーボード）
+FMDPC-434
（富士通、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付）
￥533,000➡ 49%OFF ￥268,000

注番B03-18
FMTOWNS-2
+FMT-DP532（富士通、14型カラーディスプレイ、0.26mmドットピッチ）
+FMT-KB101/201（JIS/親指シフトキーボード）
+B276A010（システムソウトウエア）
+MS-DOSエミュレータ
+TOWNS PAINT V1.1
￥632,000➡ ??%OFF TOEI大特価

フロッピーディスク

各種ドライブ有（緑電子 他）

注番B03-19
TF-37S（テックパーツ、3.5"シングルFDD、2HD専用、NECドライブ使用、PC-9801/286用）
￥32,000➡ 16%OFF ￥26,800

注番B03-20
PC LINE35
（磁気研究所、3.5"シングルFDD、2HD/2DD切替型、NECドライブ使用、PC-9801/286用）
￥44,800➡ 34%OFF ￥29,800

注番B03-21
PC LINE 5SH
（磁気研究所、5"シングルFDD、2HD/2DD切替型、NECドライブ使用、PC-9801/286用）
￥49,800➡ 33%OFF ￥33,500

注番B03-22
PC LINE 5DH
（磁気研究所、5"デュアルFDD、2HD/2DD切替型、NECドライブ使用、PC-9801/286用）
￥89,000➡ 39%OFF ￥55,000

注番B03-23
GD-50M1LV
（グロリア、5"シングルFDD、2HD専用、アダプタ付、PC-9801LV/LS用）
￥37,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B03-24
FDC-57（アクセル、5"シングルFDD、2HD/2DD自動切替型、PC-9801/286用）
￥68,000➡ 30%OFF ￥49,800

注番B03-25
TF-535MX（テックパーツ、内蔵型3.5"シングルFDD、2HD/2DD自動切替型、NECドライブ使用、VM/VX用）
￥38,000➡ 19%OFF ￥31,000

注番B03-26
8"シングルFDD（NECドライブ使用、PC-9801/286用）
+フロッピーケーブル
+ディスケット(8"2D)10枚
￥30,000

ディスプレイ

注番B03-27
KH-90：東映、9型グリーンディスプレイ、2000文字
￥27,800➡ 20%OFF ￥22,000（オレンジ発色￥23,000）

注番B03-28
KH-12G：東映、12型グリーンディスプレイ、2000文字
￥28,800➡ 20%OFF ￥23,000（オレンジ発色￥24,000）

注番B03-29
KH-1200GJ：東映、12型グリーンディスプレイ、4050文字
￥39,800➡ 20%OFF ￥32,000（オレンジ発色￥33,000）

注番B03-30
FTC-12GTS-A1：東映、高解像度12型カラーディスプレイ、0.37mmドットピッチ、ソフトノングレア・ハイコントラストCRT、D/A対応、アナログケーブル付、4050文字
￥79,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B03-31 FTC-12GTU-H：
東映、超高解像度12型カラーディスプレイ、0.28mmドットピッチ、ソフトノングレア・ハイコントラストCRT、D/A対応、アナログケーブル付、4050文字
￥114,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B03-32 XC-1498C：
三菱、14型カラーディスプレイ、0.28mmドットピッチ、ソフトノングレア・ハイコントラストCRT、アナログ入力専用、チルトスタンド付、4050文字
￥99,800➡ ??%OFF ~~￥59,800~~

注番B03-33 FMTV-154：
富士通、15型パソコンTV、音声多重、リモコン付、TVも見れる!!、PC・MSXII対応
￥129,200➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B03-34 CMT-147HW：
サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、ソフトノングレア・ハイコントラストCRT、チルトスタンド付、4050文字
￥84,800➡ ??%OFF ~~￥53,800~~

プリンター

Ⓐ NM-9700（NEC、10"ドットインパクト・カラー漢字プリンター、PC用）……￥163,000➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓑ PC-PR201X（NEC、15"ドットインパクト・カラー漢字プリンター、漢字80字/秒、プッシュトラクタ標準装備）……￥275,000➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓒ PC-PR150V（NEC、カラー熱転写漢字プリンター、48×48ドット、漢字67字/秒、64kプリンタバッファ内蔵、PC用）……￥99,800➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓓ PC-PR101TL2（NEC、カラー熱転写漢字プリンター、漢字80字/秒、ハガキ・OHPシート印字可、B4印字可、PC用）……￥83,800➡ 43%OFF ￥47,800
Ⓔ PC-PR406H（NEC、カラー熱転写漢字プリンター、64kプリンタバッファ内蔵、漢字100字/秒、PC用）……￥94,800➡ 41%OFF ￥55,800
Ⓕ VP-2050PC（エプソン、15"ドットインパクト・カラー漢字プリンター、ペーパーハンドリング機能、ゴシックフォント内蔵、PC用）……￥158,000➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓖ VP-1000PC（エプソン、15"ドットインパクト漢字プリンター、ペーパーハンドリング機能、カットシートフィーダ付、PC用）……￥184,000➡ 46%OFF ￥99,800
Ⓗ AP-800PC（エプソン、カラー熱転写漢字プリンター、48×48ドット、ハガキ印字可、B4印字可、PC用）……￥99,800➡ ??%OFF ~~￥66,800~~
Ⓘ AP-550PC（エプソン、カラー熱転写漢字プリンター、B4印字可、PC用）……￥69,800➡ 35%OFF ￥44,800
Ⓙ TX-24CL（スター精密、カラー熱転写漢字プリンター、カラーリボン1個サービス、PC・J-3100対応）……￥69,800➡ 39%OFF ￥42,800
Ⓚ CR-3415CL（スター精密、15"ドットインパクト・カラー漢字プリンター、48×24ドット、明朝・細ゴシック・ペーパーパーキング機能・トラクタフィーダ標準装備、PC・J-3100用）……￥148,000➡ ??%OFF ~~￥99,800~~
Ⓛ M-1724P（ブラザー、15"ドットインパクト漢字プリンター、オートシートフィーダ・マウス付、ハガキ連続印字可、PC用）……￥185,000➡ 60%OFF ￥75,800
Ⓜ M-1024IIP/X（ブラザー、10"ドットインパクト漢字プリンター、ピンフィーダ・ケーブル付、ハガキ印字可、PC・MSXII両モード対応）……￥104,800➡ 60%OFF ￥42,800

厳選周辺機器シリーズ

Ⓐ WD-40（ウインテク、40MBハードディスク、42msec）……￥102,000➡ ??%OFF ~~￥69,800~~
Ⓑ LA-80（緑電子、80MBハードディスク、25msec）……￥248,000➡ 53%OFF ￥118,000
Ⓒ CA-80LG（キャラベル、80MBハードディスク、18msec）……￥218,000➡ ??%OFF ~~￥130,000~~
Ⓓ HS40CL（オムロン、カラーイメージスキャナ、ユーティリティソフト付）……￥69,800➡ ??%OFF ~~￥55,800~~
Ⓔ HS7R（オムロン、イメージスキャナ）……￥39,800➡ 35%OFF ￥26,000
Ⓕ MD24FS7（オムロン、2400bpsモデム、MNPクラス7）……￥64,800➡ ??%OFF ~~￥51,800~~
Ⓖ MD24FS5（オムロン、2400bpsモデム、MNPクラス5）……￥49,800➡ ??%OFF ~~￥39,800~~
Ⓗ まいとーく（インターコム、通信ソフト、MNP対応）……￥28,000➡ 30%OFF ￥19,800
Ⓘ ESCREEN MC New（住友、14型用VDTフィルター、紫外線100%吸収、反射光・フリッカー・帯電防止、コントラスト向上）￥13,800
Ⓙ PC-9801LV-08（NEC、IO拡張ユニット、3スロット、PC-9801LV/LX/LS用）……~~￥98,000~~
Ⓚ ASkeybord sono1（アスキー、PC-9801シリーズ用キーボード、JIS/親指シフト/親指シフトII切替可）+ASkeybord sono2（アスキー、テンキーボード）……￥37,000
Ⓛ PC-9871K（NEC、マウスセット、I/F付、PC-9801E/F/M用）……￥29,500➡ 39%OFF ￥18,000
Ⓜ TRAM-286-20（日本テクサ、2MBRAM、PC-286L/LE用）……￥89,800➡ 18%OFF ￥74,000
Ⓝ XC-2000（メルコ、2MBRAM、揮発、不揮発、プロテクトモード・ハイレゾモード対応、ソフト付）……￥64,800➡ 34%OFF ￥42,800

TOEI Toei Electronics Co., Ltd. 東映無線株式会社

マイコン・計測器・オーディオ・ビデオ・CD・LD

通販センター TEL03-256-3334(代)

東映ショップ御案内

■マイコン・計測器・アンテナ
- ラジオセンター店／TEL 03-253-0987(代)
- ラジオデパート店／TEL 03-251-1014(代)
- テクノハウス東映／TEL 03-253-9896(代)

■オーディオ・ビデオ・CD・LD
- 秋葉原駅前店／TEL 03-253-5741(代)

安心 この言葉にとことんこだわりました。

STEP 1

欲しい物が決まったら…

まずは見積!!
ご自分のプランをたてたならまずは見積、お電話・お手紙・FAX何でも結構です。すぐにご返事いたします。値段に満足出来ないときは、値切ってみては？

下取り・買取りもOK
お手持ちのパソコンを下取りに、わずかな予算で買い替えができます。

STEP 2

お申込みは…

通話料金無料！ 0120-00-9898 / 0088-22-5555
フリーダイヤルまたはフリーコールでお申し込みして下さい、通話料金は当社負担です。

はがき・FAXでの注文もOK
忙しくて、電話をする暇がないという方ははがきでのご注文もお受けいたします。もちろんFAXでもけっこうです。
FAX 0466-43-1265

〒252
藤沢市湘南台
一丁目一〇番地一号
ウェーブアイ
ベーシックマガジン 係

1. 住　所
2. 氏　名
3. 年　令
4. 電話番号
5. 保護者名 ㊞
(20才未満の方)
6. 商品名
7. 支払い方法
月々　円×　回
ボーナス　円×　回

STEP 3

お支払はクレジットで

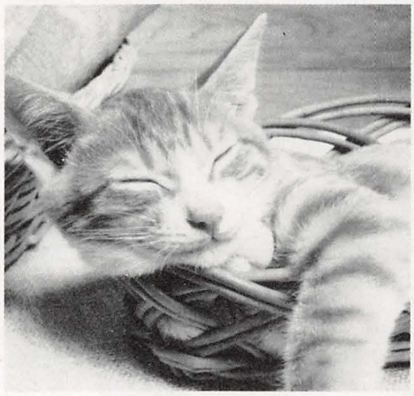
超低金利クレジット！
3～72回までの格安の金利、しかもお客様希望の自由なお支払プランがたてられます。

カレッジクレジットOK
20歳以上の大学生、新社会人の方も保証人なしでクレジットがご利用できます。
(但し、状況により保証人を必要とする場合もございます。)

支払は7ヶ月先からOK！
商品先取り、お支払は7ヶ月先からの支払開始。

ボーナス2回払いOK！
月々の支払はまったくナシ！ お支払は夏と冬のボーナスで。

ボーナス一括払いOK！
商品は今すぐおてもとに、お支払はまとめて夏のボーナスで。



STEP 4

お支払は現金一括で…

安心の代金引換
現金一括払いにしたいというお客様、お支払は商品到着時で結構です。
(但し離島にお住まいの方は、ご利用できません。)

翌月一括払い 手数料ナシ！
カードをお持ちでない方でもご利用できるうれしいシステム。

STEP 5

お届けは…

全国無料配達
「こんなに安いのに？」と疑問でしょうが、送料はいりません。(但し、5万円以下の商品または離島にお住まいの方は別料金となります。)

配達日指定OK！
留守がちのあなたのために、ご都合に合わせて配達します。
もちろん日曜・祭日も大丈夫！

夜間配達OK！
日中留守がちなのは当たり前、そういう方には夜間配達も可能になりました。
(PM6：00～8：00の間)

STEP 6

(期間'90/02/10～'90/03/09)

お買い上げ特典は…

- パソコン本体・ディスプレイのセットでお買い上げのお客様にもれなくクリーニングディスクとマウスパッドをサービス
- 98ワープロセットを、お買上げのお客様に、表計算ソフトを進呈。
- FM-TOWNSお買い上げのお客様にCD収納ラック進程
- X68000お買い上げのお客様にX68000オリジナルスポーツタオル&フロッピータイトルシール&テレホンカード進呈。
- 88シリーズお買い上げのお客様にテレホンカード進呈。

STEP 7

メンテナンスは…

2倍保証！
メーカー保証+ウェーブアイ保証で2倍の安心。

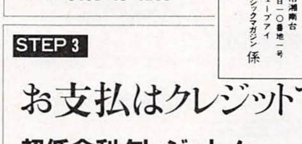
2ヶ月以内の故障は新品交換！
新品交換の期間を2ヵ月に延長、安心してお使い下さい。
TOWNSは全国出張サービス致しております。
万一故障の場合もお客様のお宅まで修理に伺います。

★業務拡大につき、男女正社員募集

●新卒大歓迎●経験者優遇

業務：パソコン、OA機器、家電販売、CD・ビデオレンタル
年令：18才～30才迄の男女
連絡：藤沢市湘南台1-10-1
☎0466-43-1771
人事担当：小黒まで

㈱ウェーブ・アイ



湘南台店☎0466-43-1771

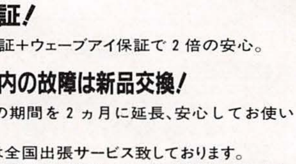
新歩人の情報ターミナル

未来をクリエイトする WAVE EYE ウェーブ・アイ

〒252 神奈川県藤沢市湘南台1-10-1

振込銀行▶ 横浜銀行 湘南台支店 当座000467 (株)ウェーブ・アイ

第二・第三火曜日定休日



三ッ境店☎045-363-7044

PC-9801UV11



A4ファイル大のコンパクトサイズに高度なビジネス機能を凝縮。

プラン324　98UV11お買い得基本セット　TELにて

PC-9801UV11(16ビットCPU、V30搭載)	265,000円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	74,800円
PC-MOUSE(マウス)	7,800円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	365,600円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×24回	ボーナス22,700円×4回
4,000円×36回	ボーナス20,500円×6回
2,000円×48回	ボーナス22,600円×8回
4,800円×60回	ボーナス　なし

プラン325　98UV11超お買い得ワープロアートセット　42%引

PC-9801UV11(16ビットCPU V30搭載、)	265,000円
XC-1498C(0.28ミリ、超高解像度CRT、ノングレア処理)	99,800円
PC-PR101TL3(80桁、24ドット、カラー熱転写プリンタ)	69,800円
ユーカラart(ワープロソフト、グラフィック作成機能付き)	40,000円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOSVer3.3B)	18,000円
PC-MOUSE(マウス)	7,800円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	518,400円

表計算ソフトサービス

特価298,000円

10,000円×24回	ボーナス24,000円×4回
6,000円×36回	ボーナス21,800円×6回
4,000円×48回	ボーナス20,800円×8回
6,200円×60回	ボーナス　なし

PC-9801n

プラン326　98note2台目購入セット　TELにて

PC-9801n(16ビットCPU V30搭載、ノート型パソコン)	248,000円
Little F(3.5インチシングルディスクドライブ)	39,800円
PC-9801N-15(ドライブ接続ケーブル)	9,800円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	315,600円

ウェーブ・アイ特価

6,000円×24回	ボーナス26,500円×4回
3,000円×36回	ボーナス25,000円×6回
2,000円×48回	ボーナス21,400円×8回
4,600円×60回	ボーナス　なし

プラン327　98noteお買い得通信セット　TELにて

PC-9801n(16ビットCPU V30搭載、ノート型パソコン)	248,000円
PC-9801N-06(モデムボード、2400bps、MNP5、スロットニ実装)	49,000円
PC-9801N-16(バッテリーパック、約3時間使用可能)	18,000円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	333,000円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×24回	ボーナス25,600円×4回
4,000円×36回	ボーナス22,500円×6回
3,000円×48回	ボーナス18,100円×8回
5,000円×60回	ボーナス　なし

PC-286VF

プラン328　286VFお買い得基本セット　TELにて

PC-286VF-STD(16ビットCPU80286搭載)	298,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルトスタンド付き)	84,800円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1.000円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	409,600円

ウェーブ・アイ特価

6,000円×24回	ボーナス28,700円×4回
4,000円×36回	ボーナス20,500円×6回
2,000円×48回	ボーナス22,600円×8回
4,800円×60回	ボーナス　なし

プラン329　286VFお買い得ワープロセット　表計算ソフトサービス

PC-286VF-STD(16ビットCPU80286搭載)	298,000円
CU-14FD(0.31ミリ、4050文字、高解像度カラーCRT、チルト台付き)	74,800円
PC-PR101TL3(80桁、カラー熱転写プリンタ)	69,800円
PIEXE(ワープロソフト、図形編集機能付き)	48,000円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOSVer3.3A)	18,000円
PC-MOUSE(バスマウス 200カウント仕様)	7,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
フロッピーケース(100枚収納、鍵付き)	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	538,780円

特価339,800円

10,000円×24回	ボーナス35,800円×4回
6,000円×36回	ボーナス29,900円×6回
4,000円×48回	ボーナス27,100円×8回
7,100円×60回	ボーナス　なし

プラン330　286VFお買い得ミュージックセット　TELにて

PC-286VF-STD(16ビットCPU80286搭載)	298,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付き)	84,800円
PC-PR101TL3(80桁、カラー熱転写プリンタ)	69,800円
ミュージ郎Jr(楽譜編集演奏システム)	98,000円
CF-10(デジタルフェーダー各トラックの音量、定位を同時コントロール)	22,000円
CN-20(鍵盤状に並んだキーを押すだけで音符を入力)	22,000円
データ曲集3巻	10,500円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOSVer3.3A)	18,000円
SRS-150EX(SONY、AV対応防磁設計、15W+15Wの大迫力)	24,300円
PC-MOUSE(バスマウス 200カウント仕様)	7,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	674,600円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス31,300円×6回
7,000円×48回	ボーナス24,200円×8回
5,000円×60回	ボーナス25,200円×10回
7,900円×72回	ボーナス　なし

PC-9801VM11

確かな実績と豊富なソフト資産を継承。あらゆるオフィス業務を軽くこなす。

プラン331　98VM11超お買い得基本セット　TELにて

PC-9801VM11(16ビットCPU V30搭載)	328,000円
CU-14FD(0.31ミリ、4050文字、高解像度カラーCRT、チルト台付き)	74,800円
PC-MOUSE(バスマウス 200カウント仕様)	7,800円
マウスポケット(マウス収納ボックス)	1,000円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	429,600円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス25,200円×4回
4,000円×36回	ボーナス26,300円×6回
3,000円×48回	ボーナス21,100円×8回
5,400円×60回	ボーナス　なし

プラン332　98VM11初心者ワープロ入門セット　表計算ソフトサービス

PC-9801VM11(16ビットCPU V30搭載)	328,000円
CU-14FD(0.31ミリ、4050文字、高解像度カラーCRT、チルト台付き)	74,800円
PC-PR101TL3(80桁、24ドット、カラー熱転写プリンタ)	69,800円
アシストワード(日本語ワープロソフト)	9,700円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOSVer3.3B)	18,000円
PC-MOUSE(バスマウス 200カウント仕様)	7,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
フロッピーケース(100枚収納、鍵付き)	2,980円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	530,480円

特価349,800円

7,000円×36回	ボーナス25,800円×6回
5,000円×48回	ボーナス22,600円×8回
3,000円×60回	ボーナス25,900円×10回
6,300円×72回	ボーナス　なし

PC-9801ES2

プラン333　98ES2お買い得純正基本セット　TELにて

PC-9801ES2(32ビットCPU80386SX搭載)	448,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付き)	84,800円
PS98-017-HV(日本語MS-DOSVer3.3B)	18,000円
PC-MOUSE(バスマウス 200カウント仕様)	7,800円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	.576,600円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス26,600円×6回
5,000円×48回	ボーナス27,900円×8回
4,000円×60回	ボーナス24,300円×10回
6,900円×72回	ボーナス　なし

プラン334　98ES2お買い得ワープロアートセット　TELにて

PC-9801ES2(32ビットCPU80386SX搭載)	448,000円
CU-14FD(0.31ミリ、4050文字、高解像度カラーCRT、チルト台付き)	74,800円
PC-PR150V(80桁、48ドット、カラー熱転写プリンタ)	99,800円
GT-1000(A7サイズ、フルカラーハンディイメージスキャナー)	79,800円
#5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
一太郎Ver4.3(ワープロソフト)	58,000円
Z'sSTAFF-KID98(グラフィック作成ソフト)	28,000円
PS98-017-HV(日本語MS-DOSVer3.3B)	18,000円
PC-MOUSE(バスマウス 200カウント仕様)	7,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
フロッピーケース(100枚収納、鍵付き)	2,980円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	844,080円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス43,000円×6回
10,000円×48回	ボーナス29,300円×8回
7,500円×60回	ボーナス29,500円×10回
10,700円×72回	ボーナス　なし

表計算ソフトサービス

PC-286UX



16ビットCPU80286を搭載した、3.5インチFDD高性能マシン。

プラン335　286UXお買い得基本セット　TELにて

PC-286UX-STD(16ビットCPU80286搭載)	268,000円
XC-1498C(0.28ミリ、高解像度カラーCRT)	99,800円
PC-MOUSE(バスマウス 200カウント仕様)	7,800円
マウスポケット(マウス収納ボックス)	1,000円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	394,600円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス25,200円×4回
4,000円×36回	ボーナス26,300円×6回
3,000円×48回	ボーナス21,100円×8回
5,400円×60回	ボーナス　なし

プラン336　286UXお買い得ワープロアートセット　33%引

PC-286UX-STD(16ビットCPU80286搭載)	268,000円
CU-14FD(0.31ミリ、4050文字、高解像度カラーCRT、チルト台付き)	74,800円
AP-850PC(80桁、48ドットカラー熱転写プリンタ)	94,800円
ユーカラart(日本語ワープロソフト、グラスィック作成機能付き)	40,000円
PS98-015-HV(日本語MS-DOSVer3.3A)	18,000円
PC-MOUSE(バスマウス 200カウント仕様)	7,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
フロッピーケース(100枚収納、鍵付き)	2,980円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	525,780円

特価349,800円

7,000円×36回	ボーナス25,800円×6回
5,000円×48回	ボーナス22,600円×8回
3,000円×60回	ボーナス25,900円×10回
6,300円×72回	ボーナス　なし

表計算ソフトサービス



お申し込みは料金無料のフリーコール又は、フリーダイヤルで！

0120-00-9898
0088-22-5555

受付時間

AM9:30▶PM9:00　電話一本即納！

藤　沢0466(43)1775　静　岡0542(54)0696
札　幌011(771)4971　名古屋052(581)4325
盛　岡0196(24)3172　大　阪06(362)5057
仙　台022(267)5371　広　島082(293)0811
新　潟0252(75)5076　福　岡092(481)0502
東　京03(226)9286　ＦＡＸ0466(43)1265

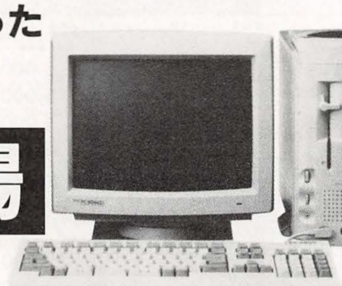
18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。<特価は税別>

PC-8801mc　テレホンカードプレゼント

88＆CD-ROMで楽しさケタ違い。

さらに拡がったボクらの88。

新登場



プラン337　88MC超お買い得基本セット　40%引

品名	価格
PC-8801MCmodel2(CD-ROM搭載)	199,000円
PC-KD863S(0.39㎜、アンプ内蔵、スピーカ、チルト台付き)	118,000円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	335,000円

ゲームソフト1本サービス

特価199,800円

分割	ボーナス
6,000円×24回	ボーナス20,300円×4回
3,000円×36回	ボーナス20,700円×6回
1,500円×48回	ボーナス21,000円×8回
5,000円×48回	ボーナス　なし

プラン338　88MCお買い得純正基本セット　TELにて

品名	価格
PC-8801MCmodel2(CD-ROM搭載)	199,000円
PC-KD862S(0.39ミリ、高解像度CRT、スピーカ内蔵)	99,800円
MK-MOUSE(マウス)	7,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	325,600円

ウェーブ・アイ特価

分割	ボーナス
7,000円×24回	ボーナス23,400円×4回
4,000円×36回	ボーナス21,000円×6回
2,500円×48回	ボーナス19,900円×8回
4,800円×60回	ボーナス　なし

プラン339　88MCお買い得ミュージックアートセット　TELにて

品名	価格
PC-8801MCmodel2(CD-ROM搭載)	199,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	89,800円
SRS-150EX(AV対応防磁設計、15W+15Wの大迫力)	24,300円
PC-PR101TL3(80桁、24ドット、カラー熱転写プリンタ)	69,800円
パーソナルミュージシャンPC88(音楽作成ソフト)	12,000円
マイクロサウンドライブラリィ(曲データ集)	4,800円
Z'sSTAFF-KID88(グラフィック作成)	25,000円
MK-MOUSE(マウス)	7,500円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
フロッピーケース(100枚収納、鍵付き)	2,980円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク)	32,800円
定価合計	487,380円

ウェーブ・アイ特価

分割	ボーナス
6,000円×36回	ボーナス24,700円×6回
4,000円×48回	ボーナス23,100円×8回
2,000円×60回	ボーナス27,300円×10回
5,600円×72回	ボーナス　なし

プラン340　88MCお買い得ワープロアートセット　42%引

品名	価格
PC-8801MCmodel2(CD-ROM搭載)	199,000円
PC-KD863S(0.39㎜、アンプ内蔵、スピーカ、チルト台付き)	118,000円
PC-PR150V(80桁、48ドット、カラー熱転写プリンタ)	99,800円
ユーカラart(ワープロソフト、グラフィック作成機能付き)	30,000円
MK-MOUSE(マウス)	7,500円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
フロッピーケース(100枚収納、鍵付き)	2,980円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク)	32,800円
定価合計	509,480円

特価289,000円

分割	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス21,400円×4回
6,000円×36回	ボーナス20,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス25,500円×8回
6,000円×60回	ボーナス　なし

A1WSX



48ドット・カラー対応でワープロ機能、ますます進化。

プラン341　FS-A1WSXお買い得基本セット

品名	価格
FS-A1WSX(MSX2+)	69,800円
TH14G1(14型、TV内蔵専用CRT)	61,300円
イース3(ゲームソフト)	8,700円
JOY-CONT turbo3(ダブルトリガー、連射式ジョイコントローラー)	2,200円
ブランクディスケット(3.5インチ2DD)10枚	17,000円
定価合計	159,000円

特価　95,000円

分割	ボーナス
9,900円×12回	ボーナス　なし
6,800円×18回	ボーナス　なし
5,200円×24回	ボーナス　なし
3,700円×36回	ボーナス　なし

プラン342　FS-A1WSX本格セット　TELにて

品名	価格
FS-A1WSX(MSX2+)	69,800円
TH-14G1(14型、TV内蔵専用CRT)	61,300円
FS-PC1(48ドット、カラー熱転写プリンタ)	59,800円
FW-HFU1(はがきフィーダ、30枚まで連続印刷可能)	9,800円
FS-SR023(48ドット、毛筆書体カートリッジ)	19,800円
FS-JM1-H(マウス)	7,800円
FS-VC3011A(専用RGB接続ケーブル)	3,000円
JOY-CONT turbo3(ダブルトリガー、連射式ジョイコントローラー)	2,200円
ブランクディスケット(3.5インチ2DD)10枚	17,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
定価合計	250,900円

ウェーブ・アイ特価

分割	ボーナス
12,000円×12回	ボーナス29,500円×2回
8,000円×18回	ボーナス21,500円×3回
5,000円×24回	ボーナス23,700円×4回
5,700円×36回	ボーナス　なし

F1XV



作曲・自作アニメ・ワープロとパソコンが初めてでも多彩に使いこなせるF1-XV

プラン343　F1XVお買い得基本セット　TELにて

品名	価格
HB-F1XV(MSX2+)	69,800円
TH-14G1(14型、TV内蔵専用CRT)	61,300円
FS-VC3011A(専用RGB接続ケーブル)	3,000円
JOY-CONT turob3(ダブルトリガー、連射式ジョイコントローラー)	2,200円
ブランクディスケット(3.5インチ2DD)10枚	17,000円
信長の野望戦国群雄伝	11,800円
定価合計	165,100円

ウェーブ・アイ特価

分割	ボーナス
10,600円×12回	ボーナス　なし
7,200円×18回	ボーナス　なし
5,600円×24回	ボーナス　なし
3,900円×36回	ボーナス　なし

プラン344　F1XV本格セット　TELにて

品名	価格
HB-F1XV(MSX2+)	69,800円
TH-14G1(14型、TV内蔵専用CRT)	61,300円
FS-VC3011A(専用RGB接続ケーブル)	3,000円
HBP-F1C(24ドット、カラー熱転写プリンター)	49,800円
SRS-150EX(AV対応防磁設計、15W+15Wの大迫力)	24,300円
JOY-CONT turob3(ダブルトリガー、連射式ジョイコントローラー)	2,200円
ブランクディスケット(3.5インチ2DD)10枚	17,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
定価合計	227,800円

ウェーブ・アイ特価

分割	ボーナス
10,000円×12回	ボーナス33,000円×2回
7,000円×18回	ボーナス21,700円×3回
4,000円×24回	ボーナス25,200円×4回
5,700円×36回	ボーナス　なし

ラップトップパソコン

DynaBook　PC-286LF STD



252 標準価格198,000円の品
ウェーブ・アイ特価

256 標準価格388,000円の品
ウェーブ・アイ特価

PC-286LS STD
255 標準価格478,000円の品
ウェーブ・アイ特価

PC-386LS STD
254 標準価格538,000円の品
ウェーブ・アイ特価

PC-9801LV22
257 標準価格378,000円の品
ウェーブ・アイ特価

PC-9801LX2
258 標準価格448,000円の品
ウェーブ・アイ特価



お申し込みは料金無料のフリーコール又は、フリーダイヤルで！

0120-00-9898
0088-22-5555

受付時間

AM9:30▶PM9:00　電話一本即納！

藤沢	0466(43)1775	静岡	0542(54)0696
札幌	011(771)4971	名古屋	052(581)4325
盛岡	0196(24)3172	大阪	06 (362) 5057
仙台	022(267)5371	広島	082(293)0811
新潟	0252(75)5076	福岡	092(481)0502
東京	03 (226) 9286	FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。〈特価は税別〉

X68000 PRO・PRO HD

おもとめやすさが
高性能をさらに、
身近なものにした。



プラン357　X68000PROお買い得基本セット　TELにて

CZ-652C	298,000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付き)	89,800円
フロッピーケース(100枚収納、鍵付き)	2,980円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	408,780円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス24,300円×4回
6,000円×36回	ボーナス22,000円×6回
4,000円×48回	ボーナス21,000円×8回
6,200円×60回	ボーナス　なし

プラン358　X68000PRO激安限定20セット

CZ-652C	298,000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付き)	89,800円
AP-800(80桁、48ドット、カラー熱転写プリンタ)	97,800円
#8226(プリンターケーブル)	7,800円
フロッピーケース(100枚収納、鍵付き)	2,890円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク)	32,800円
定価合計	547,180円

特価359,800円

8,000円×36回	ボーナス21,700円×6回
5,000円×48回	ボーナス24,100円×8回
3,000円×60回	ボーナス27,200円×10回
6,500円×72回	ボーナス　なし

プラン359　X68000PRO超お買得アートセット　TELにて

CZ-652C	298,000円
CZ-603D(0.31ミリ、TV内蔵、高解像度CRT、チルト台付き)	89,800円
AP-800(80桁、48ドット、カラー熱転写プリンタ)	97,800円
#8226(プリンターケーブル)	7,800円
Z'sSTAFF-PRO68K(グラフィック作成ソフト)	58,000円
GT-1000(A7サイズ、カラーハンディーイメージスキャナー)	79,800円
#5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	657,100円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス31,100円×6回
7,000円×48回	ボーナス28,700円×8回
5,000円×60回	ボーナス29,000円×10回
8,500円×72回	ボーナス　なし

プラン367　X68000EXPERTビジネスマンセット　TELにて

CZ-602C	356,000円
CZ-603D	84,800円
AP-850(80桁、48ドット、カラー熱転写プリンタ)	94,800円
#8226(プリンターケーブル)	7,800円
CYBER-NOTE-PRO68K	19,800円
PA-8600(高機能電子システム手帳)	28,000円
CE-200L(パソコンと電子システム手帳を接続)	2,500円
英和・和英カード(電子システム手帳用カード)	7,000円
テトリス(電子システム手帳用カード)	7,000円
電話帳、住所録カード(電子システム手帳用カード)	10,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
フロッピーケース(100枚収納、鍵付き)	2,980円
定価合計	639,080円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス33,400円×6回
8,000円×48回	ボーナス24,600円×8回
6,000円×60回	ボーナス24,500円×10回
8,700円×72回	ボーナス　なし

X68000 EXPERT・EXPERT HD

メインメモリ2MBの
余裕がさらに
人にやさしくなった。



プラン360　X68000EXPERT基本セット　TELにて

CZ-602C	356,000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付き)	84,800円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	458,800円

ウェーブ・アイ特価

クレジット支払方法は、お電話でご相談いたします。

プラン361　X68000EXPERTお買得アートセット　TELにて

CZ-602C	356,000円
CZ-602D(0.39ミリ、高解像度CRT、TV内蔵)	99,800円
CZ-8PC4(48ドット、カラー熱転写プリンター)	99,800円
Z'sSTAFF PRO68K(グラフィック作成ソフト)	58,000円
GT-1000(A7サイズ、カラーハンディーイメージスキャナー)	79,800円
#5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
CZ-6VT1(カラーイメージユニット)	69,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	789,100円

ウェーブ・アイ特価

14,000円×36回	ボーナス35,800円×6回
10,000円×48回	ボーナス33,000円×8回
8,000円×60回	ボーナス29,600円×10回
11,100円×72回	ボーナス　なし

プラン362　X68000EXPERTミュージックセット　TELにて

CZ-602C	356,000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付き)	89,800円
CZ-8PC3(80桁、24ドット、カラー熱転写プリンタ)	65,800円
SRS-150EX(AV対応防磁設計、15W+15Wの大迫力)	24,300円
CM-32L(ローランドMIDI音源モジュール)	69,800円
CZ-6BM1(MIDIインターフェイスボード)	26,800円
Music PRO68K[MIDI](MIDI対応ミュージックツール)	28,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	678,900円

ウェーブ・アイ特価

11,000円×36回	ボーナス34,400円×6回
8,000円×48回	ボーナス30,000円×8回
6,000円×60回	ボーナス29,000円×10回
9,300円×72回	ボーナス　なし

プラン363　X68000EXPERT-HD基本セット　TELにて

CZ-612C(40MBハードディスク内蔵)	466,000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付き)	84,800円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	568,800円

ウェーブ・アイ特価

クレジット支払方法は、お電話でご相談いたします。

プラン364　X68000EXPERT-HD 本格アートセット　TELにて

CZ-612C(40MBハードディスク内蔵)	466,000円
CZ-612D(0.31ミリ、TV内蔵、高解像度CRT、チルト台付き)	119,800円
CZ-8PC4(48ドット、カラー熱転写プリンター)	99,800円
GT-1000(A7サイズ、カラーハンディーイメージスキャナー)	79,800円
#5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
CZ-6VT1(カラーイメージユニット)	69,800円
CZ-6BP1(数値演算プロセッサー)	79,800円
Z's STAFF PRO68K(グラフィック作成ソフト)	58,000円
PSY-CRONE68K(3次元コンピュータグラフィックツール)	58,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	1,056,900円

ウェーブ・アイ特価

20,000円×36回	ボーナス44,400円×6回
15,000円×48回	ボーナス37,700円×8回
12,000円×60回	ボーナス34,500円×10回
15,300円×72回	ボーナス　なし

プラン365　X68000EXPERT-HD本格ミュージックセット　TELにて

CZ-612C(40MBハードディスク内蔵)	446,000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,000円
CZ-8PC3(80桁、カラー熱転写プリンター)	65,800円
CM-32L(ローランド、MIDI音源モジュール)	69,800円
CZ-6BMI(MIDIボード)	26,800円
SRS-150EX(AV対応防磁設計、15W+15Wの大迫力)	24,300円
Musicstudio(MIDIマルチレコーディングソフト)	25,800円
Music PRO68K[MIDI](MIDI対応ミュージックツール)	28,800円
CZ-248MS(ソングライブラリ101曲)	8,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	818,500円

ウェーブ・アイ特価

15,000円×36回	ボーナス34,100円×6回
11,000円×48回	ボーナス30,400円×8回
9,000円×60回	ボーナス26,400円×10回
11,500円×72回	ボーナス　なし

プラン366　X68000EXPERT-HD本格セット　TELにて

CZ-612C(40MBハードディスク内蔵)	466,000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付き)	84,800円
CZ-211LS(C compiler-PRO68K)	39,800円
CZ-219SS(OS-9/X68000)	29,800円
CZ-8NJ2(インテリジェントコントローラー)	23,800円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	662,200円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス38,900円×6回
8,000円×48回	ボーナス28,800円×8回
6,000円×60回	ボーナス28,000円×10回
9,200円×72回	ボーナス　なし

X68000をお買上げの方に素敵な、X68000オリジナルスポーツタオル&テレホンカード&フロッピータイトルシール プレゼント!!

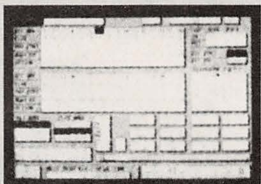
NS

ールド

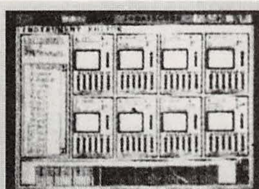
よって、
ズ!!



タウンズワールドを強力にバックアップする、
CD-ROMソフトアプリケーション群。



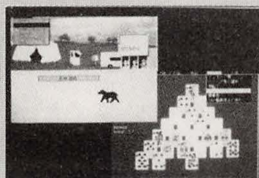
●EUPHONY II



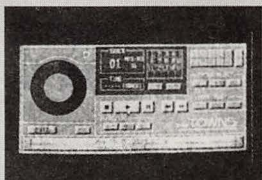
●Towns SOUND VI.I



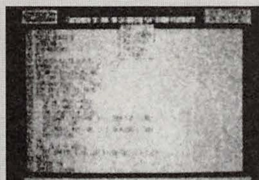
●Towns PAINT VI.I



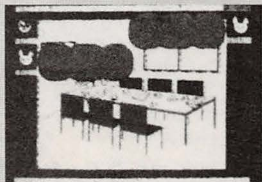
●FMTOWNSソフトコレクション海外編



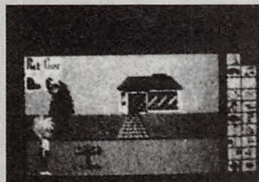
●Towns カラオケ VI.I



●F-BASIC386 VI.I



●Towns VNET VI.I



●富士通Habitat

TOWNSお買い上げのお客様に、
CD収納ラックプレゼント!!

FM TOWNS 1F

プラン368　TOWNS-1Fお買い得純正基本セット　TELにて

品名	価格
FM-TOWNS-1F(FDD1基搭載)	318,000円
FMT-DP531(0.38ミリ、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB105(テンキー付き、JIS配列キーボード)	30,000円
B276A010(システムソフトウェアV1.0 LEVEL10)	20,000円
R-TYPE	9,800円
TURBO OUTRUN(ターボが爆発、フェラーリに乗って爆走しよう)	9,800円
スーパーオデッセイ	9,700円
フロッピーケース(100枚収納、鍵付き)	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	509,080円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
6,000円×36回	ボーナス25,600円×6回
4,000円×48回	ボーナス23,900円×8回
3,000円×60回	ボーナス21,900円×10回
5,700円×72回	ボーナス　なし

FM TOWNS MODEL 2

プラン355　TOWNS-2超お買い得基本セット　TELにて

品名	価格
FM-TOWNS-2(FDD2基搭載)	398,000円
FMT-DP531(0.38ミリ、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB101(JIS配列キーボード)	20,000円
B276A010(システムソフトウェアV1.0 LEVEL10)	20,000円
遥かなるオーガスタ(ゴスフ シュミレーションゲーム)	12,800円
TURBO OUTRUN(ターボが爆発、フェラリーに乗って爆走しよう)	9,800円
スーパーオデッセイ(スペースロールプレイングゲーム)	9,700円
フロッピーケース(100枚収納、鍵付き)	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	582,080円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
6,000円×36回	ボーナス29,700円×6回
4,000円×48回	ボーナス27,000円×8回
2,500円×60回	ボーナス27,500円×10回
6,100円×72回	ボーナス　なし

FM TOWNS MODEL 1

プラン356　TOWNS-1超お買い得モデル2仕様基本セット　限定5台

品名	価格
FM-TOWNS-1(FDD1基搭載)	318,000円
FMT-DP531(0.38ミリ、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB101(JIS配列キーボード)	20,000円
B276A010(システムソフトウェアV1.0 LEVEL10)	20,000円
FMT-FD301	28,000円
FMT-EM1M(拡張RAMモジュール1MB)	60,000円
TURBO OUTRUN(ターボが爆発、フェラリーに乗って爆走しよう)	9,800円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	563,600円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
9,000円×24回	ボーナス27,700円×4回
5,000円×36回	ボーナス26,200円×6回
3,000円×48回	ボーナス25,600円×8回
6,000円×60回	ボーナス　なし

クレジット
金利大幅ダウン!!

話題の新製品が全国どこでも電話で買える!!
03(797)1221

COMPUTER BANK

J-DMA 安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

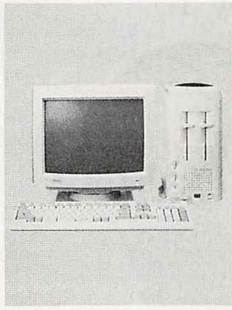
PC-8801MC2

音と光のNEWモデル88+CDROMで楽しさケタ違い

☆注文No.A-0312

NEC PC-8801MC2	￥199,000
SANYO CMT-A14M2	￥ 79,800
標準合計価格	￥278,800
現金特別価格	￥204,800

お支払例
①￥4,600×36回〔ボーナス〕￥15,000×6回
②￥6,000×24回〔ボーナス〕￥24,000×4回
③￥7,100×36回〔ボーナス〕無し



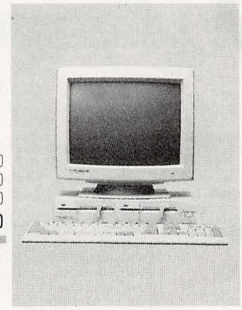
PC-8801FE2

テレビとつなげる本格パソコンますます身近にパワフルデビュー。

☆注文No.A-0313

NEC PC-8801FE2	￥119,000
SANYO CMT-A14M2	￥ 79,800
標準価格合計	￥198,800
現金特別価格	￥142,600

お支払例
①￥4,300×24回〔ボーナス〕￥16,000×4回
②￥5,400×18回〔ボーナス〕￥22,000×3回
③￥4,900×36回〔ボーナス〕無し



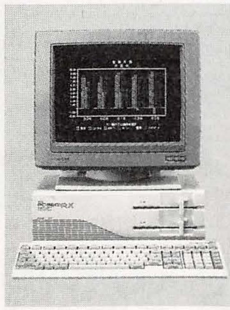
PC-9801RX21

デスクトップ98標準モデル、コストパフォーマンスデビュー。

☆注文No.A-0357

NEC PC-9801RX21	￥338,000
SANYO CMT-A14M2	￥ 79,800
標準価格合計	￥417,800
現金特別価格	￥307,800

お支払例
①￥ 7,300×36回〔ボーナス〕￥19,000×6回
②￥10,500×24回〔ボーナス〕￥26,000×4回
③￥ 9,200×42回〔ボーナス〕無し



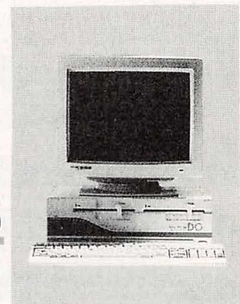
PC-98DO

98と88の機能を合わせ持つニュータイプ

☆注文No.A-0351

NEC PC-98DO	￥298,000
SANYO CMT-A14M2	￥ 79,800
標準価格合計	￥377,800
現金特別価格	￥284,800

お支払例
①￥5,800×36回〔ボーナス〕￥23,000×6回
②￥4,500×48回〔ボーナス〕￥18,000×8回
③￥6,300×60回〔ボーナス〕無し



PC-9801n

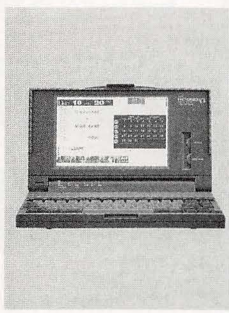
今やパソコンもステイショナリー感覚、A4サイズ98NOTEシェイプアップデビュー。

☆注文No.A-0358

NEC PC-9801N	￥248,000
現金特別価格	~~￥248,000~~

大特価にて提供中

お支払例
①￥6,100×24回〔ボーナス〕￥21,000×4回
②￥3,400×36回〔ボーナス〕￥20,000×6回
③￥9,600×24回〔ボーナス〕無し



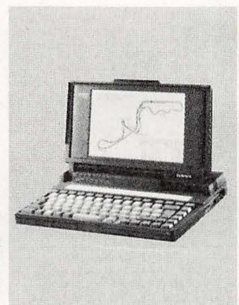
DynaBook

ビジネスソフト・ヒジコンポをセット

☆注文No.A-0343

TOSHIBA Dyna Book	￥198,000
CREO BUSI COMPO	￥ 40,000
標準価格合計	￥238,000
現金特別価格	￥208,000

お支払例
①￥ 4,900×36回〔ボーナス〕￥13,000×6回
②￥ 7,000×24回〔ボーナス〕￥18,000×4回
③￥10,000×24回〔ボーナス〕無し



X68000

EXPARTシリーズ・PROシリーズ新登場!!

☆注文No.A-0321

SHARP CZ-602C	￥356,000
SHARP CZ-602D	￥99,800
標準価格合計	￥455,800
現金特別価格	~~￥455,800~~

大特価にて提供中

☆注文No.A-0323

SHARP CZ-652C	￥298,000
SHARP CZ-602D	￥99,800
標準価格合計	￥397,800
現金特別価格	~~￥397,800~~

大特価にて提供中



FM TOWNS

☆注文No.A-0303
FM TOWNSモデル2F新登場!!

FUJITSU FM-TOWNS-2F	￥378,000
FUJITSU FMT-KB105	￥ 30,000
(親指シフトキーボードはFMT-KB205)	
FUJITSU FMT-DP531	￥ 89,800
FUJITSU Townsシステムソフト	￥ 20,000
標準価格合計	￥517,800
現金特別価格	￥438,000

お支払例
①￥10,400×36回〔ボーナス〕￥26,000×6回
②￥ 6,500×60回〔ボーナス〕￥19,000×10回
③￥11,600×48回〔ボーナス〕無し





☆注文No.A-0335

作曲・自作アニメ・ワープロとクリエイティブツール付XVのトリプルパワーだ!!

SONY HB-F1XV	￥69,800
現金特別価格	~~￥69,800~~

大特価にて提供中

お支払例
①￥3,600×20回〔ボーナス〕無し
②￥6,800×10回〔ボーナス〕無し



☆注文No.A-0338

FM音源搭載で、難しい漢字もすぐに探せる部首・画数辞書もついている!!

NATIONAL FS-A1WSX	￥69,800
現金特別価格	~~￥69,800~~

大特価にて提供中

お支払例
①￥3,400×20回〔ボーナス〕無し
②￥6,500×10回〔ボーナス〕無し



☆注文No.A-0337

FM音源・BASICコンパイラ、標準搭載。大満足の、MSX2+。

SANYO PHC-70FD	￥64,800
現金特別価格	~~￥64,800~~

大特価にて提供中

お支払例
①￥3,500×16回〔ボーナス〕無し
②￥5,400×10回〔ボーナス〕無し



☆注文No. A-0339

70FDが2ドライブになってJIS第二水準ROM付で新登場!!

SANYO PHC-70FD2	￥87,800
現金特別価格	~~￥87,800~~

大特価にて提供中

お支払例
①￥3,400×24回〔ボーナス〕無し
②￥6,400×12回〔ボーナス〕無し

今月は X68000!! 限定品

Aコース Bコース どちらかプレゼント！

Aコース

- サイバーノート
- メタルサイト
- 遥かなるオーガスタ
- ジェノサイド

Bコース

- サイバーノート
- アフターバーナー
- サイバースティック

シャープ電子手帳とのデータ交換もOK！"サイバーノート"

●住所録／名刺管理／電話帳総合管理機能：最大32,760件／1ファイルの大量データ管理、名刺管理では画像データの表示も可能。●カレンダー機能●スケジュール機能●家計簿管理機能●メモ管理機能●高速マルチ検索機能●世界時計／時計／バイオリズム／電卓など多彩なアクセサリー機能●各種出力フォームを装備：システム手帳リフィル(バイブルサイズ)、A4、A5、連続帳票、宛名ラベル、ハガキなどに対応



※プレゼント品のお届けには多少時間がかかります

☆注文NO.X68000Aコース、X68000Bコース

SHARP CZ-611C(GY)	¥399,800
SHARP CZ-611D(GY)	¥134,000
プレゼント(Aコース、Bコースどちらか一方)	
標準価格合計	¥533,800
現金特別価格	¥339,500

お支払例

①¥8,100×36回〔ボーナス〕¥20,000×6回
②¥5,000×60回〔ボーナス〕¥15,000×10回
③¥7,500×60回〔ボーナス〕無し

中古在庫リスト

NEC

本体

品名	定価	価格
PC-8801MKII/30	¥275,000	¥25,000
PC-8801MKIISR/30	¥258,000	¥45,000
PC-8801MKIIFR/30	¥178,000	¥40,000
PC-8801MKIIMR	¥238,000	¥45,000
PC-8801FH30	¥168,000	¥48,000
PC-8801FE 新品同様	¥129,000	¥63,000
PC-8801MH	¥208,000	¥55,000
PC-8801MA	¥198,000	¥68,000
PC-9801+01	¥338,000	¥28,000
PC-9801E+10	¥245,000	¥38,000
PC-9801F3	¥758,000	¥85,000
PC-9801U2	¥298,000	¥55,000
PC-9801UV2	¥318,000	¥135,000
PC-9801UX41	¥545,000	¥235,000
PC-9801M2	¥415,000	¥95,000
PC-9801VM2	¥415,000	¥140,000
PC-9801VM21	¥328,000	¥168,000
PC-9801VX21	¥433,000	¥192,000
PC-9801EX2 新品同様	¥348,000	¥218,000
PC-98LT/1	¥238,000	¥48,000
PC-98LT/11	¥238,000	¥65,000
PC-98LT/2	¥238,000	¥76,000

ディスプレイ

品名	定価	価格
PC-KD551(14"カラー4050文字)	¥118,000	¥38,000
PC-KD854(14"カラー4050文字)	¥89,000	¥42,000
PC-KD855(14"カラー4050文字)	¥69,800	¥40,000
PC-KD863S(15"カラー200/400LIN)	¥118,000	¥65,000
PC-KD871(15"カラー200/400LIN)	¥158,000	¥77,000

ディスクドライブ

品名	定価	価格
PC-8881(8"2D,2ドライブ)	¥442,000	¥45,000
PC-9881K(8"2D,2ドライブ)	¥320,000	¥48,000

プリンタ

品名	定価	価格
PC-8024(10"ドットプリンタ)	¥128,000	¥20,000
PC-8822(10"18ドット漢字プリンタ)	¥234,000	¥25,000
PC-PR201F2(15"24ドット漢字プリンタ)	¥158,000	¥68,000
PC-PR102TL2(10"24ドット漢字熱転写プリンタ)	¥50,000	¥28,000
NM-9300S(10"24ドット漢字プリンタ)	¥253,000	¥42,000
NM-9700(10"24ドット漢字プリンタ) 新品同様	¥163,000	¥68,000
PC-PR601(日本語ページプリンタA4対応)	¥585,000	¥168,000

その他

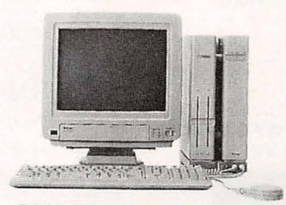
品名	定価	価格
PC-9801-21N(9801用128KRAMチップ)	¥10,000	¥6,000
PC-9801-31(9801用128KRAM)	¥47,000	¥10,000
PC-9801-33(8MH対応数値データプロセッサ)	¥82,000	¥20,000
PC-PR103/4-03(PR103,4用トラクタフィーダ)	¥18,000	¥10,000
PC-PR201-23(PR201F,F2,CL用トラクタフィーダ)	¥20,000	¥10,000
PC-PR201H-23(PR201H,HC,H2,V,V2用トラクタフィーダ) 新品同様	¥20,000	¥10,000
PC-PR406-12(PC-PR406用カラーコピーボード) 新品同様	¥37,000	¥18,000

NEC PCシリーズ周辺機器 新品限定特価コーナー

品名	定価	価格
和知電子/MK-1500(98シリーズ用マウスインターフェイス) 新品	¥15,000	¥10,200
和知電子/MK-1100PC(TVコンバータ) 新品	¥12,800	¥6,800
SNE/SNE-2(98シリーズ用5"2HDドライブ NEC純正ドライブ使用) 新品	¥85,000	¥52,800
SNE/SNE-3(98シリーズ用3.5"2HDドライブ NEC純正ドライブ使用) 新品	¥75,800	¥48,800
SNE/INTER8(98シリーズ用1MBFDDインターフェイス) 新品	¥24,800	¥15,000
SNE/サウンドオーケストラ(98シリーズ用高機能FM音源ボード) 新品	¥29,800	¥19,800
SNE/サウンドオーケストラV(98シリーズ用高機能FM音源ボード) 新品	¥35,000	¥29,800
MELCO/HC-U2(98シリーズ用内部増設用128KBRAM) 新品	¥8,000	¥6,500
SNE/256K(98シリーズ用内部増設用256KBRAM) 新品	¥39,800	¥11,000
SNE/512K(98シリーズ用内部増設用512KBRAM) 新品	¥59,800	¥16,500
TEAC/FD55BR(PC-8801MKII内蔵増設用FDD) 新品	¥60,000	¥19,800
EPSON/AP-550EXPCセット(10"24ドット漢字熱転写プリンタ、ケーブル付) 新品同様	¥64,800	¥49,800
EPSON/VP-1350PCセット(15"24ドット漢字プリンタ、ケーブル付) 新品同様	¥96,800	¥78,000
スター精密/BR-2415(15"24ドット漢字プリンタ、ケーブル付) 新品	¥94,800	¥64,800
ブラザー/M-1724P(15"24ドット漢字プリンタ、ケーブル付) 新品	¥155,500	¥65,000
ブラザー/M-1024IIP/X(10"24ドット漢字プリンタ、ケーブル付) 新品	¥99,800	¥39,800



NEC
PC-8801FE
新品同様 ¥129,000→¥63,000
PC-8801FEディスプレイセット
(本体+SANYO/CMT-A14M2 新品)
¥208,800→¥112,800



SHARP
CZ-611CGY(X68000ACE)
新品同様 ¥399,000→¥228,000
X68000ACEHDディスプレイセット
CZ-611CGY+CZ-611DGY
新品同様 ¥533,800→¥297,800



NEC
PC-98DO
新品同様 ¥298,000→¥178,000
PC-98DOディスプレイセット
(本体+SANYO/CMT-A14M2 新品)
¥377,800→¥226,000

SHARP

本体

品名	定価	価格
CZ-812C(X-1F model20)	¥139,800	¥26,000
CZ-822C(X-1G model30)	¥118,000	¥28,000
CZ-880C(X-1 TURBO Z)	¥218,000	¥62,000
CZ-611C(X68000ACEHD) 新品同様	¥399,000	¥228,000

ディスプレイ

品名	定価	価格
CU-14CD(14"カラー4050/2000文字) 新品同様	¥84,800	¥52,800
CZ-850D(15"2モードスキャンカラーディスプレイTV) 新品同様	¥129,800	¥52,000
CZ-611D(15"3モードスキャンカラーディスプレイTV) 新品同様	¥134,000	¥69,800
CZ-8PC1(10"24ドット熱転写漢字プリンタ)	¥69,800	¥35,000

FUJITSU

品名	定価	価格
MB25010(FM-7)	¥126,000	¥10,000
MB25015(FM-NEW7)	¥99,800	¥10,000
FM77AV20-2	¥168,000	¥32,000
FM77AV20EX	¥128,000	¥38,000
FM77AV40	¥228,000	¥45,000
FM77AV40EX	¥168,000	¥52,000
MB27331(14"400LINEカラーディスプレイ)	¥109,800	¥45,000
MB27333(14"400LINEカラーディスプレイ)	¥155,000	¥48,000

EPSON

品名	定価	価格
PC-286VF-STD 新品同様	¥298,000	¥179,000
PC-286VS-STD 新品同様	¥388,000	¥198,000
PC-286L-STD-N	¥348,000	¥148,000
PC-286LE-STD	¥368,000	¥178,000
TF-20(PC5"2D2ドライブ)	¥142,000	¥30,000
HDD-20R(PC用20MBハードディスクIFケーブル付)	¥128,000	¥48,000
RP-80F/TIIK(10"ドットプリンタ)	¥129,000	¥25,000
VP-2550(15"24ドット漢字プリンタ)	¥218,000	¥108,000
VP-4800(15"48ドット漢字プリンタ)	¥330,000	¥168,000
VP-135K(15"24ドット漢字プリンタ)	¥158,000	¥48,000

その他メーカー各種

品名	定価	価格
ロジテック/LFD-880(8"2D×2)	¥223,000	¥45,000
SANYO/CMT-A14M2(14"カラー4050文字) 新品同様	¥79,800	¥49,800
三菱/XC-1498C(14"カラー4050文字 0.28ピッチ) 新品	¥99,800	¥54,800
OMRON/MD1200A3(300/1200bps全二重モデム) 新品限定品	¥19,800	¥16,000
OMRON/MD24FS4(1200/2400bps全二重モデム) 新品限定品	¥44,800	¥35,800
OMRON/MD24FS5(1200/2400bps全二重モデム) 新品限定品	¥49,800	¥39,800
MSX,MSX2本体各種		¥10,000~
ディスプレイ各種		¥12,000~
その他オプション品各種		

その他各種在庫をとりそろえております。御気軽にお問い合せ下さい。

- ●電話一本で高額下取り、即商品はお手元へ／
- ●あなたの不要になったパソコンを電話一本で査定し買取ります。
- ●掲載の商品以外も取り扱っております。
- ●ビジネスソフトスクール受講者受付中／お気軽にお電話下さい。

▼本社注文デスク
03(797)1221
コンピュータバンク

株式会社パシフィックコンピュータバンク 〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル 営業時間／平日AM9:30～PM9:00 土・休日AM9:30～PM8:00 年中無休

●クレジット価格に消費税は含まれておりますが、現金特別価格には含まれておりません。別途消費税がかかります

Let's CALL
高額下取りセール実施中!!今すぐお電話下さい。
03(797)1221

注目!!

平成2年3月末・4月末一括払い
手数料無料
(3月・4月のいずれかをご指定下さい!!)

またまた秋葉原でおなじみの

2/10〜3/9

- ●お近くの方はお立
- ●本体単品で特価
- ●ビジネスソフト定



PC-88、PC-98、エプソン専用モニター
MEDIX(COLOR MONITOR)
CMC-141AN(定価 ¥84,800)
- ●0.31mm、回転台付、14型
- ●ノングレア処理、640×400ドット(4050文字)

(送料¥2.000)

NEC

CU-14GD(シャープ、定価¥69,800、0.39ピッチ、4050文字、アートボード対応、回転白付)
(88シリーズお買上げの方にジョイカードをプレゼントいたします。)
送料¥2.000

PC-8801MC model 1/model 2/FE2/MA2/FE/VA3



Ⓐセット:PC-8801MC(model2)+CU-14GD+M-2HD(10枚)+ゲームソフト12種 ……定価¥268,800▶特価**¥172,000**

Ⓑセット:PC-8801MC(model 1)+CU-14GD+M-2HD(10枚)+ゲームソフト12種…定価¥238,800▶特価**¥152,000**

Ⓒセット:PC-8801FE2+CU-14GD+M-2D(10枚)+ゲームソフト12種 ……定価¥188,800▶特価**¥119,000**

Ⓓセット:PC-8801MA2+CU-14GD+M-2HD(10枚)+ゲームソフト12種 限定 ……定価¥237,800▶特価**¥129,000**

限定 Ⓔセット:PC-88VA3+CU-14GD+M-2HD(10枚)+ゲームソフト12種 ……定価¥467,800▶特価**¥255,000**

Ⓐ〜Ⓓのモニターを
①CMC-141AN (MEDIX 定価¥ 84,800)に変更の場合¥ 0
②PC-KD855 (NEC 定価¥ 69,800)に変更の場合¥ 0
③XC-1498C (三 菱 定価¥ 99,800)に変更の場合¥ 6,000
④CU-14FD (シャープ 定価¥ 74,800)に変更の場合¥ 6,000
⑤PC-KD854N (NEC 定価¥ 84,800)に変更の場合¥ 9,000
⑥CU-14TV (シャープ 定価¥ 99,800)に変更の場合¥33,000
⑦PC-KD863S (NEC 定価¥118,000)に変更の場合¥15,000
⑧PC-KD853N (NEC 定価¥118,000)に変更の場合¥22,000
⑨PC-KD863G (NEC 定価¥138,000)に変更の場合¥46,000
⑩PC-KD862S (NEC 定価¥ 99,800)に変更の場合¥30,000
⑪PC-TV354 (NEC 定価¥110,000)に変更の場合¥25,000
⑫PO-TV454 (NEC 定価¥128,300)に変更の場合¥33,000
⑬PC-TV455 (NEC 定価¥147,000)に変更の場合¥43,000
を加算して下さい。

- ●マウス(PC88用)……定価¥7,800▶特価**¥4,500**
- ●VP-1000PCセット(エプソン)限定品!……定価¥154,000▶特価**¥73,000**

プリンターセット

全セットにケーブル、用紙付
※送料¥1,000

セット	定価	特価
Ⓐセット:PC-PR201X(NEC)	¥275,000	¥182,000
Ⓑセット:PC-PR201J(NEC)	¥215,000	¥150,000
Ⓒセット:PC-PR201G(NEC)	¥158,000	¥92,000
Ⓓセット:PC-PR201B(NEC)	¥99,500	¥68,000
Ⓔセット:PC-PR101G2(NEC)	¥138,000	¥92,000
Ⓕセット:PC-PR101E2(NEC)	¥89,800	¥60,000
Ⓖセット:PC-PR101TL3(NEC)	¥69,800	¥45,000
Ⓗセット:PC-PR102TL3(NEC)	¥50,000	¥37,000
Ⓘセット:PC-PR150V(NEC)	¥99,800	¥67,000
Ⓙセット:PC-PR150H(NEC)	¥84,800	¥59,000
Ⓚセット:NM-4150(NEC)	¥245,000	¥157,000
Ⓛセット:PC-PR602PS(NEC)	¥980,000	¥695,000
Ⓜセット:PC-PR602R(NEC)	¥498,000	¥358,000
Ⓝセット:PC-PR406LM(NEC)	¥368,000	¥266,000
Ⓞセット:AP-550EXPC(エプソン)	¥64,800	¥45,500
Ⓟセット:AP-850PC(エプソン)	¥96,800	¥66,500
Ⓠセット:VP-1350PC(エプソン)	¥96,800	¥67,000
Ⓡセット:VP-950PC(エプソン)	¥128,000	¥89,000
Ⓢセット:VP-2050PC(エプソン)	¥158,000	¥109,000
Ⓣセット:VP-1500PC(エプソン)	¥138,000	¥96,000
Ⓤセット:HG-800PC(エプソン)	¥168,000	¥109,000
Ⓥセット:HG-4800PC(エプソン)	¥348,000	¥196,000
Ⓦセット:HG-3000PC(エプソン)	¥248,000	¥139,000
Ⓧセット:BJ-130J(Bubble-Jet)(キヤノン)	¥198,000	¥135,000
Ⓨセット:CR-3415CL(スター)	¥148,000	¥75,000
Ⓩセット:BR-2415(スター)	¥94,800	¥52,000
⊙セット:TX-24CL(スター)	¥69,800	¥38,000
⊙セット:M-1724P(ブラザー)	¥148,000	¥54,000
⊙セット:M-1924P(ブラザー)	¥148,000	¥82,000

アフターサービス万全
全商品保証書付 専門の担当者がお客様の立場で対応します。
初期不良、輸送トラブルetc.
万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

NEC

機種	定価	特価
PC-9801LX2…	¥448,000	¥292,000
PC-9801LX4…	¥588,000	¥383,000
PC-9801LX5…	¥638,000	¥429,000

PC-9801RX/RS/RA/VM/UV/EX/ES/DO



Ⓐセット:PC-9801RX21+CMC-141AN+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥422,800▶特価**¥267,000**

Ⓑセット:PC-9801RS21+CMC-141AN+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥482,800▶特価**¥312,000**

Ⓒセット:PC-9801RA21+CMC-141AN+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥582,800▶特価**¥379,000**

Ⓓセット:PC-9801VM11+CMC-141AN+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥412,800▶特価**¥214,000**

Ⓔセット:PC-9801EX2+CMC-141AN+マウス+MF-2HD(5枚)+ゲーム……定価¥432,800▶特価**¥255,000**

Ⓕセット:PC-9801ES2+CMC-141AN+マウス+MF-2HD(5枚)+ゲーム……定価¥532,800▶特価**¥342,000**

Ⓖセット:PC-9801UV11+CMC-141AN+マウス+MF-2HD(5枚)+ゲーム……定価¥349,800▶特価**¥205,000**

Ⓗセット:PC-9801DO+CMC-141AN+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥382,800▶特価**¥227,000**

Ⓘセット:PC-9801RS51+CMC-141AN+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥652,800▶特価**¥436,000**

Ⓙセット:PC-9801RX51+CMC-141AN+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥592,800▶特価**¥393,000**

Ⓚセット:PC-9801RA51+CMC-141AN+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥752,800▶特価**¥500,000**

EPSON PC-286/386 SERIES

Ⓐセット:PC-286VF-STD+CMC-141AN+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥382,800▶特価**¥198,000**

Ⓑセット:PC-286VF-H20+CMC-141AN+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥507,800▶特価**¥278,000**

Ⓒセット:PC-286UX-STD+CMC-141AN+マウス+MF-2HD(5枚)+ゲーム……定価¥352,800▶特価**¥223,000**

Ⓓセット:PC-286UX-H20+CMC-141AN+マウス+MF-2HD(5枚)+ゲーム……定価¥477,800▶特価**¥312,000**

Ⓔセット:PC-286VS-STD+CMC-141AN+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥472,800▶特価**¥228,000**

Ⓕセット:PC-286VS-STD+CMC-141AN+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥432,800▶特価**¥289,000**

Ⓖセット:PC-386V-STD+CMC-141AN+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥582,800▶特価**¥358,000**

98シリーズ、エプソンシリーズのモニターを
①XC-1498C (三菱 定価¥ 99,800)に変更の場合¥ 6,000
②CU-14FD (シャープ 定価¥ 74,800)に変更の場合¥ 6,000
③PC-KD854N(NEC 定価¥ 84,800)に変更の場合¥ 9,000
④PC-KD853N(NEC 定価¥118,000)に変更の場合¥21,000
⑤PC-TV354 (NEC 定価¥110,000)に変更の場合¥26,000
⑥PC-TV454 (NEC 定価¥128,300)に変更の場合¥31,000
⑦PC-TV455 (NEC 定価¥147,000)に変更の場合¥41,000
⑧N-5913L(G)(NEC 定価¥138,000)に変更の場合¥49,000
⑨CR-4000 (エプソン 定価¥ 94,800)に変更の場合¥15,000
⑩CU-14TV (シャープ 定価¥ 99,800)に変更の場合¥32,000
を加算して下さい。

ラップトップ(ディスケット5枚サービス) 送料¥1.000

機種	定価	特価
①PC-9801LV22(NEC)	¥378,000	¥237,000
②PC-9801LX5C(NEC)	¥748,000	¥522,000
③PC-286LE-STD(エプソン)	¥368,000	¥178,000
④PC-286LS-STD(エプソン)	¥478,000	¥298,000
⑤PC-286LS-H20(エプソン)	¥613,000	¥402,000
⑥PC-286LF-STD(エプソン)	¥388,000	¥268,000
⑦PC-386LS-STD(エプソン)	¥538,000	¥366,000

9801用サウンドボード 送料¥500

商品	定価	特価
①PC-9801-26K(NEC)	¥25,000	¥20,000
②サウンド・オーケストラ(SNE)	¥29,800	¥17,500
③サウンド・オーケストラV(SNE)	¥35,000	¥23,500
④サウンド・MUSICIAN(SNE)	¥25,000	¥16,500
⑤TN-F1(純生コンパチ)(ニーズ)	¥22,000	¥14,000
テンキーユニット ①"GINGA"(88、98用)(SNE)	¥32,000	¥19,000
テンキーユニット ②"GINGA"(286L用)(SNE)	¥15,000	¥9,000

●定休日/毎週水曜日=第3水曜・木曜は連休とさせていただきます(祭日の場合は翌日になります)●本広告の掲載の商品の価格については、消費税は含まれておりませ

営業時間:平日AM10:00〜PM7:30、日祭:AM10:00〜PM6:30

P&Aがズバリ超特価セールでご奉仕!!

寄り下さい。専門係員が説明いたします。
で受付します。詳しくは電話にてお問合せ下さい。
価の20%引きOK!TELください。

超低金利クレジットOK!!1回〜60回払いまでOK!!

全国通販

★頭金なし!
★即日発送

お知らせ!! X-68000EXPERT、PRO、ACE-HD、ターボZⅢの組合せセットは送料、消費税込みの価格となっております。

プリンターセット(シャープ)送料¥1,000 台数限定
- CZ-8PK8…定価¥152,000▶特価¥75,800
- CZ-8PC4…定価¥ 99,800▶特価(TEL下さい。)
- CZ-8PC3…定価¥ 65,800▶特価¥45,800

SHARP

(X68000セットでお買上げの方に、アフターバーナー¥9,200をプレゼント致します。)

X68000 EXPERT PRO

送料¥2,000

A セット:EXPERT(CZ-602C+CZ-602D)+M-2HD(10枚)+ゲーム
……定価¥455.800▶超特価(価格は、お電話下さい)

12回	28,400	24回	14,900	36回	10,200	48回	7,900	60回	6,600

B セット:EXPERT HD (CZ-612C+CZ-602D)+M-2HD(10枚)+ゲーム
……定価¥565.800▶超特価(価格は、お電話下さい)

12回	35,300	24回	18,500	36回	12,700	48回	9,900	60回	8,200

C セット:PRO(CZ-652C+CZ-602D)+M-2HD(10枚)+ゲーム
……定価¥397.800▶超特価(価格は、お電話下さい)

12回	24,800	24回	13,000	36回	8,900	48回	6,900	60回	5,800

D セット:PRO HD (CZ-662C+CZ-602D)+M-2HD(10枚)+ゲーム
……定価¥507.800▶超特価(価格は、お電話下さい)

12回	31,600	24回	16,500	36回	11,400	48回	8,800	60回	7,400

※A〜Dのモニターを CZ-612D(¥119.800)、CZ-603D(¥84.800)CU-21CD(¥139.800)に変更の場合も、超特価で販売しております。TEL下さい。

X-1ターボZⅢ 特別ご提供品 台数限定

- CZ-888C+CZ-860D+M-2HD(10枚)

(●ジョイカード●ゲーム3種 ●パソコンラックⒶ3段 プレゼント中)

定価¥269,600➡特価¥164,800

12回	14,300	24回	7,500	36回	5,100	48回	4,000	60回	3,300

X-68000ACE-HD 台数限定

- CZ-611C (本体)
- CZ-603D (モニター)
- CZ-8NJ2(CYBER、STICK)

＋ (●ディスケット10枚 ●ゲーム プレゼント中) ➡ 定価¥508,400 P&A超特価 価格はお電話下さい。

12回	28,400	24回	14,900	36回	10,200	48回	7,900	60回	6,600

(モニターCZ-602D、612D、611D、21CDの組合せも有ります。TEL下さい。)

RAMディスク (送料¥500)

メルコ	特価	I/Oデータ	特価
● EMJ-1000MKⅡ	¥20,500	● PC34HX-1M	¥20,300
2000MKⅡ	¥34,000	2M	¥34,000
4000MKⅡ	¥63,000	4M	¥59,000
6000MKⅡ	¥93,000	● PC34H-2M	¥31,500
8000MKⅡ	¥121,000	3M	¥49,500
● EXJ-1000MKⅡ	¥17,800	4M	¥59,000
2000MKⅡ	¥32,000	6M	¥99,000
4000MKⅡ	¥60,000	8M	¥130,000
● EMZ-512MKⅡ	¥12,100	● RA34-3MA	¥51,000
1000MKⅡ	¥18,900	● 10S-10Ⅱ	¥5,500
● HC-U2	¥5,800	● 10S-10/EMS、386	¥3,300
HC-256	¥9,900	● 9234G-0.5MK	¥13,400
HC-512	¥14,500	-1MK	¥17,300
		-1.5MK	¥22,700
		-2MK	¥26,900
		-3MK	¥38,000
		-4MK	¥49,000
		-8MK	¥101,000

ハードディスク (送料¥1,000)

容量	品名	定価	特価
40M	Ⓐ WD-40(ウインテク)	¥102,000	¥63,500
	Ⓑ CRC-MH4B(C.リサーチ)	¥99,000	¥65,000
	Ⓒ CRC-MH4S(C.リサーチ)	¥138,000	¥94,000
	Ⓓ CRC-IHR4(C.リサーチ)	¥109,800	¥68,000
	Ⓔ CRC-IHE4(C.リサーチ)	¥109,800	¥77,000
	Ⓕ CRC-IHR4(S)/E4(S)(C.リサーチ)	¥115,800	¥81,000
	Ⓖ Little B4N(緑電子)	¥148,000	¥86,500
	Ⓗ LHD-34V(ロジテック)	¥153,000	¥107,000
	Ⓘ SR-40(ICM)	¥118,000	¥85,000
	Ⓙ SRC-40(ICM)	¥108,000	¥79,000
	Ⓚ TRUST40(テクサ)	¥128,000	¥80,000
	Ⓛ TRUST40S(テクサ)	¥138,000	¥85,000
	Ⓜ TRUST40SE(テクサ)	¥138,000	¥84,000
	Ⓝ DASH40S(テクサ)	¥138,000	¥83,500
	Ⓞ Carry Disk 40MB(テクサ)	¥148,000	¥102,000
	Ⓟ LIHC-40(ランドコンピュータ)	¥128,000	¥96,000
	Ⓠ ぴると4(緑電子)	¥138,000	¥75,000
SCSIタイプ	Ⓡ ITH-40㊉IT-55S(アイテック)	¥186,000	¥83,000
60M	Ⓐ SR-60(ICM)	¥148,000	¥107,000
80M	Ⓐ SR-80(ICM)	¥168,000	¥124,000
	Ⓑ SRC-80(ICM)	¥158,000	¥117,000
	Ⓒ CRC-MH8B(C.リサーチ)	¥198,000	¥118,000
	Ⓓ CRC-IHR8/E8(C.リサーチ)	¥158,000	¥110,000
	Ⓔ TRUST80S(テクサ)	¥198,000	¥120,000
	Ⓕ TRUST80SE(テクサ)	¥198,000	¥125,000
90M	Ⓐ DASH90S(テクサ)	¥198,000	¥125,000

周辺機器コーナー 送料¥1,000



NEC
- PC-IN503G 定価¥145,000 特価¥106,000

EPSON
- GT-1000 定価¥79,800 特価¥58,000



品名	定価	特価
Ⓐ PC-IN505(NEC)	¥138,000	¥100,000
Ⓑ PC-IN506(NEC)	¥228,000	¥164,000
Ⓒ GT-4000(エプソン)	¥198,000	¥140,000
Ⓓ GT-100V(エプソン)	¥44,800	¥32,500
Ⓔ コムスター2424/4(NEC)	¥38,800	¥28,000
Ⓕ コムスター2424/5(NEC)	¥44,800	¥31,500
Ⓖ MD-24FS4(オムロン)	¥44,800	¥31,500
Ⓗ MD-24FS5(オムロン)	¥49,800	¥35,500
Ⓘ MD-24FS7(オムロン)	¥64,800	¥45,000
Ⓙ HS-7RⅡ(オムロン)	¥39,800	¥26,500
Ⓚ HS-10RⅡ(オムロン)	¥49,800	¥33,500
Ⓛ HS-40CL(オムロン)	¥69,800	¥48,500
Ⓜ HWS-10G(HAL石井)	¥34,800	¥25,000
Ⓝ HVS-10(HAL石井)	¥29,800	¥21,500
Ⓞ JX-100(シャープ)	¥89,800	¥69,000
Ⓟ JX-200(シャープ)	¥198,000	¥150,000
Ⓠ 10-735X(シャープ)	¥248,000	¥190,000
Ⓡ PV-A2400MNP4(アイワ)	¥46,800	¥34,000
Ⓢ PV-A24MNP5(アイワ)	¥54,800	¥40,000
Ⓣ メディアグラフ10(NEC)	¥49,800	¥37,000
Ⓤ DXY-1200(ローランド)	¥158,000	¥119,000
Ⓥ DXY-1300(ローランド)	¥228,000	¥172,000
Ⓦ ミュージくん(ローランド)	¥93,000	¥76,000
Ⓧ ミュージ郎(ローランド)	¥158,000	¥128,000
Ⓨ コムスター1212AT(NEC)	¥21,000	¥16,000
Ⓩ MD-1200AⅢ(オムロン)	¥19,800	¥14,800

P&A 特選パソコンラック(送料無料)

●875(H)×580(D)×610(W) 移動自由(キャスター付)



A 3段 ¥9,000

●1245(H)×600(D)×614(W) 移動自由(キャスター付)



B 4段 ¥12,000

●1280(H)×600(D)×620(W) 移動自由(キャスター付)



C 5段 ¥15,000

外付FDD 送料¥1,000

品名	定価	特価
● LITTLE F(3.5″×1)(緑電子)	¥39,800	¥24,500
● LITTLE F2(3.5″×2)(緑電子)	¥59,800	¥36,800
● CRC-FD3.5E(3.5″×1)(C.リサーチ)	¥38,000	¥27,500
● CRC-FD3.5(3.5″×1 DD・HD自動)(C.リサーチ)	¥58,000	¥37,000
● FDC-358(3.5″×2 DD・HD自動)(アクセル)	¥98,000	¥57,000
● FDC-357(3.5″×1 DD・HD自動)(アクセル)	¥68,000	¥41,000
● FDC-57(5″×1 DD・HD自動)(アクセル)	¥68,000	¥41,000
● FDC-58(5″×2 DD・HD自動)(アクセル)	¥98,000	¥60,000
● LFD-392R(3.5″×2 DD・HD)(ロジテック)	¥79,800	¥56,000
● LFD-592R(5″×2 DD・HD)(ロジテック)	¥99,800	¥70,000
● LFD-391R(5″×1 DD・HD)(ロジテック)	¥69,800	¥47,000
● Mini3(3.5″×1)(SNE)	¥39,800	¥23,000
● Mini5(5″×1)(SNE)	¥44,800	¥29,000
● SNE-3 Ver3(3.5″×2)SNE	¥75,000	¥44,000

通信販売お申し込みのご案内

[現金一括でお申し込みの方]
●商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで、現金書留でお送りください。(プリンター・フロッピーの場合、本体使用機種名を明記のこと)

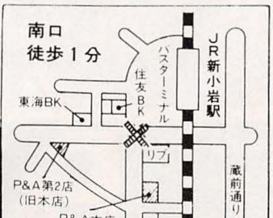
[銀行振込でお申し込みの方]
●銀行振込ご希望の方は必ずお振込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください。
(電信扱いでお振込み下さい。)

〔振込先〕東海銀行 新小岩支店 当No.620618 (株)ピー・アンド・エー

[クレジットでお申し込みの方]
●電話にてお申し込みください。クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社までお送りください。
●現金特別価格でクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。
●1回〜60回払いまで出来ます。但し、1回のお支払い額は3,000円以上

超低金利クレジット率

回数	1	3	6	10	12	15	18	24	36	48	60
利率%	1.5	2.0	3.0	4.5	4.5	7.5	9.0	9.5	13	17	22



●マイコン
●ビデオ
●ビデオテープ

P&A
株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目1番地19号
☎03-651-0148(代) FAX.03-651-0141
●営業時間:AM10:00〜PM7:30
日・祭:AM10:00〜PM6:30

●現金書留及び銀行振込でお申し込みの方は、上記商品の料金に3%加算の上でお申し込み下さい。詳しくは、お電話でお問い合せ下さい。

テクノジョイ

ECCS エックス マルゼンムセン



Macintosh™ SE/30日本語

MACプラスをよりスピードアップ
拡張スロットを装備
40Mハードディスクを内蔵(外部最大7台までのSCSI機器を接続可)
日本語ソフトが使用できる日本語対応モデル
CPU：MC68000(32ビット、7.83MHz)
RAM：2MB (MAX 4MB)
CRT：9インチモノクロ
電源：AC100～240V(切換可能)
本体 ¥848,000
日本語キーボード ¥20,000
¥868,000→**ECCS特価**

オプション

ストリーマー40SC	¥ 285,000
3.5″FDDドライブ	¥ 60,000
ハードディスク 20M	¥ 138,000
40M	¥ 218,000
80M	¥ 308,000
レーザーライターNTX-J	¥1,198,000
SC	¥ 499,800
イメージライター2	¥ 79,800
ライター・ケーブル	¥ 6,000
MIDIインターフェイス	¥ 18,900

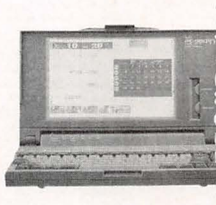
TOSHIBA DynaBook J-3100SS



A4ファイルサイズの2.7kg
CPU80C86(10MHz)
RAM：1.5MB(ハードRAM可)
3.5インチFDD1台
640×400ライン2階調液晶
スイッチONで仕事の続き再開可

正価¥198,000
(税別)

NEC PC-9801n



A4サイズのラップトップ
640×400ライン8階調ディスプレイ
1.25M RAMディスクドライブ内蔵(バッテリーバックアップ)
3.5インチFDD1台
CPU V30(10MHz)
内蔵バッテリーで1.5時間動作

正価¥248,000
(税別)

PC-98DO お買得セット

PC-98D0と PC-KD863S のセットで



※15インチ画面、ステレオスピーカー付、モニターの色はアイボリーのみです。

正価 本体¥298,000
モニター¥118,000
特価¥275,000
(税別)

PC-9801RX21 XC-1498L セット

16ビットパソコン
5インチFDD2台
RAM640KB

正価¥437,800
特価¥325,000

PC-9801RA21 XC-1498C セット

32ビット(20Mz)
RAM1.6M実装
5インチFDD2台

正価¥597,800
特価¥453,000

PC9801EX2 XC-1498C セット

16ビット(12MHz)
3.5インチFDD2台
RAM 640K

正価¥447,800
特価¥316,000

PC-9801ES2 XC-1498C セット

32ビット(16MHz)
3.5インチFDD2台
RAM 1.6M

正価¥547,800
特価¥391,000

FM TOWNS 2F

3.5インチFDD2台
RAM 2MB

本体	¥378,000
モニター	¥ 89,800
キーボード	¥ 20,000
OSソフト	¥ 20,000
合計	¥507,800

特価¥428,000

FM TOWNS 2H

3.5インチFDD2台
40Mハードディスク
RAM 2M

本体	¥548,000
モニター	¥ 89,800
キーボード	¥ 20,000
OSソフト	¥ 20,000
合計	¥677,800

特価¥578,000

X68000 EXPERT

CZ-602C
CZ-612D セット
正価¥475,800

立型5インチFDD2台
RAM 3Mバイト

ECCS特価

X68000 PRO

CZ-652C
CZ-662C セット

横型5インチFDD2台
RAM 2Mバイト

正価¥397,800
ECCS特価

Panasonic MSX2+

日本語ワープロ内蔵(カラー編集も出来る)
S出力付でビデオでも見やすい。
FS-AIWSX
CMT-A14F セット合計 正価¥134,000
※14インチ640×200 アナログ、デジタル、RBG用、チルト台付。
特価¥112,270(税込み)

SONY MSX2+

アニメーション等が簡単に作れるクリエイティブツール付
HB-FIVX
CMT-A14F セット 合計 正価¥134,600
※14インチ640×200 アナログ、デジタル、RGB用、チルト台付。
特価¥112,270(税込み)

SANYO MSX2+

※3.5インチFDD2台、BASICコンパイラー内蔵で、本格的プログラムも可能
PHC-70FD2
CMT-A14F セット正価¥152,600
特価¥122,570(税込み)

お問合せ・お申込は☎03-251-6393 FAX03-255-4919 マルゼン通販部
※必ず「通販部」と記入して下さい。

店内販売スタッフ募集！

(正社員・アルバイト可)
パソコン・ワープロ・OA機器の販売に興味のある方、歓迎。
年令・経験・能力等を考慮の上、高給優遇致します。
◎くわしくは下記まで御連絡下さい。
03-255-7795(代)
総務課／高島・森本

お支払いは

クレジット 電話1本でOK！
ご購入金額が30,000円以上の場合に頭金ナシのマルゼンクレジットをご利用できます。
手続きカンタン、ボーナス併用一括払いもOK！

現金書留
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-6-4
マルゼンムセン(株)通販部BM係
※書留封筒は郵便局でお求めください。

銀行振込
第一勧業銀行神田駅前支店 当座124307 丸善無線電機(株)
※お振り込みの前にお名前・ご住所・電話番号・商品番号をご連絡下さい。

郵便振替
口座番号 東京6-93996 丸善無線電機(株)
※お名前・ご住所・電話番号・商品名を通信欄へ。

代金引替
商品配達のときに集金致します。注文時にお申し付け下さい。
※一部地域ではお取扱いできないこともあります。地域や商品によって手数料がかかりますので、事前にご確認ください。

※税込み価格表示以外は別途3%の消費税がかかります。注文の際は商品在庫、価格変化等有りますので必ず電話確認して下さい。

比べて下さい。安さ日本一！
さらに大特価で、消費税不要・全国無料配達の大サービス!!

本紙広告有効期限/1989年3月8日まで

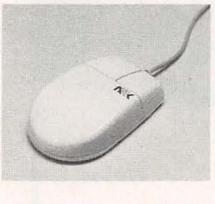
社員・アルバイト募集中

アークオリジナルコーナー

アーク(株)が台湾・香港で製造し、アメリカ・ヨーロッパ等に大量輸出しているオリジナル製品です 日本市場に合う製品を厳選して販売いたします。全てアーク(株)が直接品質保証いたしますので安心して購入してください。

前払の方は表示特価。後払の方は表示特価＋500円。●取扱代理店募集中／

アークマウス



●200カウントタイプ(98用)
ARK-1000-98
特にすべりが良く、マウスパッドも不要です。人間工学を取り入れたデザインで扱いやすい大型クリックを採用。
定価7,800円 ———→ 特価4,800円

●カウント切替タイプ(98用)
ARK-1500-98
ARK-1000-98にカウント切替えスイッチを内蔵。100、200、400カウントに操作しながら切替えられます。
定価9,800円 ———→ 特価6,800円

アークリモコン

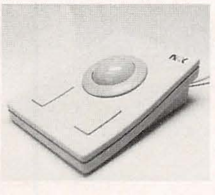


ARK-5000-MSX　ARK-5500-MSX

●ジョイスティック一体型
ARK-5000-MSX
連射モードのついたジョイスティックが赤外線リモコンで操作できます(5m以上可)。コードがないから楽々操作。(1プレイヤ、2プレイヤ/連射モード機能付)
定価9,800円 ———→ 特価7,800円

●外部スティック接続タイプ
ARK-5500-MSX
お気に入りのジョイスティックを接続して、リモコンになります(5m以上可)。
(1プレイヤ、2プレイヤ/連射モード機能付。また写真のジョイカードは別売です)。
定価6,800円 ———→ 特価5,800円

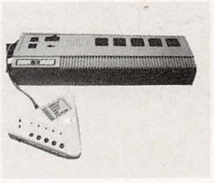
アークボール



●200カウントタイプ(98用)
ARK-2000-98
項目選択ならトラックボールが便利です。場所をとらず、ひざの上でも入力可能。一度使用するともう手離せません。
定価9,800円 ———→ 特価7,800円

●カウント切替タイプ(98用)
ARK-2500-98
ARK-2000-98にカウント切替えスイッチを内蔵。100、200、400カウントに切替え、さらに入力が楽になります。
定価11,800円 ———→ 特価9,800円

アークタブレット (ACコントロールセンター)



ARK-9000-01
パソコンFAX・パソコン通信の必需品。電源の全てをリモートコントロールしノイズ・サージ等を完全にカットします。
電話入力端子にTEL回線を接続することにより、電話がかかってくると自動的に電源がONとなり、設定時間(5～30分)後に自動的にOFFとなります。
定価38,000円 ———→ 特価30,400円

モニターアーム



12″～14″モニター用
定価￥32,000 ￥26,000

プリンター台



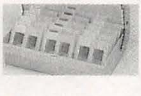
フリーサイズでどのプリンターにも合います。
定価￥4,800 ￥4,200

パソコン台



固定スライダーを使用してキーボードが本体の下に入り出入自由。金属製で左右セパレートになっていますので、どのパソコンでも使用可能です。
又、パソコンの積かさね使用も可能になります。
定価￥8,600 ￥6,800

ディスケット・ケース



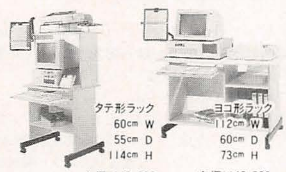
3.5インチ、5インチディスケットが120枚入り、キー付のプラスチックケースです。3.5インチと5インチ用の2タイプがありますので指定してください。
横長タイプですので机又はタナが広く使えます。
定価￥2,800 各￥1,900

メッシュCRTフィルター



特許製品
後の光の写り込みを防ぎノングレアーの見易い画面になります。世界的標準の導電性メッシュを使用し、静電気を防止するとともに電磁波・X線等を弱めます。またタッチパネルにより人体の静電気も安全に除去します。
定価￥9,800 ￥7,800

大人気商品／ パソコンデスク



タテ形ラック 60cm W 55cm D 114cm H
定価￥42,000 ￥26,000

ヨコ形ラック 112cm W 60cm D 73cm H
定価￥40,000 ￥25,000

スライド式キーボード台、キャスター付で、オーストラリア製の厚さ20mmの不燃材を全て使用した最高級商品です。

用品コーナー

パソコンに必要な小モノを取り揃えました。あると便利な商品ばかりを大特価で販売致します。
前払の方は表示特価、後払の方は表示特価＋500円

マウステーブル



せまいスペースを有効利用。伝票入力台としても使えます。
￥3,800

キーボードジャケット



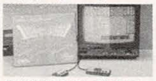
●98R ●98VM、DO
●286、386 ●88M/F
●98U ●68K ●68K PRO
装着したまま操作できます。
各￥2,800

ディスクドライブプロテクター



不用意な操作やホコリをふせぎます。
PC-286V用・PC-98R用
各￥1,800

ビッグ・ゲーマー



目の疲れをやわらげるゲーム必需品です。
14～16インチ用
￥1,800

クリーニングディスケット



ディスクドライブも定期的なお手入れを
3.5、5 タイプ
各￥1,700

ウルティマOAクリーナー



これであなたのパソコンも新品になります。
S150mℓ　M300mℓ
￥1,800 ￥2,800

クリーンメカ・セット



小形ハンディクリーナーと電子ハンドモップのセットです
￥2,700

MSXジョイカード



ファミコンの入力と同じになります
普通タイプ　連射タイプ
￥1,800 ￥2,100

アスキースティックXターボ



定価¥6,800
￥5,000

大特価通販コーナー

あなたのパソコンをグレードアップしませんか？
必要な用品ソフトの通販特価サービスです。
前払の方は表示特価、後払の方は表示特価＋500円。

98用FM音源
NEC9801-26K
このボードを98RX等に装着すれば、FM音を出力しゲームがさらに楽しくなります。又、MSX用のジョイスティックも接続できます。FM音源対応、ジョイスティック対応のゲームソフトで働きます。
定価￥25,000 ………… ￥19,800

ハードディスク
ICM SR-40
定価￥118,000 ………… ￥88,000
ICM SR-60
定価￥148,000 ………… ￥110,000
ICM SR-80
定価￥168,000 ………… ￥125,000

マウス
スーパーバスマウス
定価￥5,500 ………… ￥3,800
MK・MOUSEII(88、MSX、FM77用)
定価￥7,800 ………… ￥5,300
MK・MOUSEIIIダイナミック98用
定価￥9,800 ………… ￥6,600

ミュージック
ミュージ君
定価￥93,000 ………… ￥75,600
ミュージ郎
定価￥158,000 ………… ￥134,100
読みとり君
定価￥48,000 ………… ￥39,600

システムカバー
Mサイズ1.3×1.3m ………… ￥1,800
Lサイズ2.5×1.8m ………… ￥2,600
2.4×1.5m(布製) ………… ￥3,800

延長ケーブル
98キーボード1.5m ………… ￥2,800
88キーボード1.5m ………… ￥2,800
PCプリンター1.5m ………… ￥4,800
マウス&ジョイスティック2m ………… ￥1,400
アナログRGB1.5m ………… ￥4,800
RS232C1.5m ………… ￥5,800

ソフト類、他
NEC MS-DOS3.3A
定価￥18,000 ………… ￥14,700
一太郎
定価￥58,000 ………… ￥43,000
ロータス1・2・3
定価￥98,000 ………… ￥68,000
マルチプラン
定価￥68,000 ………… ￥52,200
まいと～く
定価￥28,000 ………… ￥21,600
P1 EXE plus
定価￥58,000 ………… ￥38,000
ウイザード98コピーツール ………… ￥15,000
ウイザード88コピーツール ………… ￥11,500
コピーエイド
98・88・MSX・68K ………… 各￥2,100

サウンドオーケストラ(SNE製)
定価￥29,800 ………… ￥22,000
サウンドミュージシャン(SNE製)
定価￥25,000 ………… ￥19,800
3.5″2HD/2DDシングル
増設ディスク
定価￥39,800 ………… ￥29,800
5″2HD/2DDシングル
増設ディスク
定価￥44,800 ………… ￥33,800
プログラマブル10キーボード
GINGA-RX
定価￥34,000 ………… ￥27,200
GINGA-88
定価￥32,000 ………… ￥25,600
GINGA-Pro
定価￥50,000 ………… ￥40,000

増設RAM
PIO-PC-34HX-1
定価￥38,000 ………… ￥29,800
PIO-PC-34H-2M
定価￥59,000 ………… ￥46,000
PIO-PC-34HX-2
定価￥70,000 ………… ￥54,000
PIO-PC-34H-4M
定価￥120,000 ………… ￥92,000

■アーク通販なら……

- 安全 全て配達は郵便小包又は宅急便を使用し全国ネット販売。
- 便利 休みなしで応対。平日朝10時～夜8時。日祭日午後1～7時。
- 早い 大手パソコンショップ・流通会社・メーカーとタイアップ。在庫50万本以上。
- 正確 顧客住所・製品情報をコンピュータでリアルタイム処理。
- 安い 後払いでも特価又は定価の10%引に500円をプラスするだけ。
- サービス 消費税・配達料は不要。電話で簡単に注文OK。

■お好みの方法でお求め下さい。

(注文方法・およその納期・割増料金)

前払

1. 安全確実に
   現金書留 ●注文内容を同封●6～8日
2. 安く・早く
   銀行振込 ●電話・ハガキ・FAX●4～6日
3. とにかく安く
   郵便振替 ●通信らんに記入●10～12日

後払

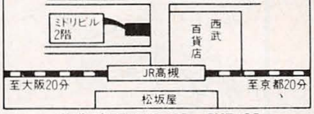
4. かんたんに注文
   普通代金引換 ●電話・ハガキ・FAX●4～6日●(500円)
5. 新作を発売後すぐに
   予約代金引換 ●電話・ハガキ・FAX●発売日発送●(500円)
6. とにかく早く
   特急代金引換 ●電話 ●約2～3日 ●(500円)＋800円
   午前中に注文いただければ翌日に出荷いたします。
7. 指定日に配達
   指定日代金引換 ●電話●指定日に配達●(500円)＋500円
8. 夜間に配達
   夜間配達代金引換 ●電話・ハガキ・FAX●午後6～8時に配達●(500円)＋500円

- ●住所・氏名・電話番号・商品名・機種・メディアの別を詳しくお知らせください。
- ●発売予定及び在庫切れの商品は入荷次第お送りします。又発送が10日以上おくれる時は、電話又はハガキにてお知らせいたします。
- ●納期遅れ及び初期不良については商品の取替え又は返金以外の責任はもちません。
- ●注文商品のキャンセルは原則としてお受けできませんが発売遅れの場合発送前ならお受けいたします。
- ●18才未満の方の後払注文は保護者の承諾を受けてください。
- ●後払の方は割引価格に後払割増料(500円)をプラスしてお支払い下さい。

アーク通販直営
中古ソフト専門店

1,000本以上の中古ソフトを
展示即売

今月からさらに安くなり、お求めやすくなりました。探していたものがある、欲しかったものが安い。持込買い取りもOK。



営業時間：PM1：00～PM7：00

- ●現金書留 下記住所 アーク(株)通販部ベーマガ係
- ●郵便振替 大阪0-103169 アーク株式会社
- ●銀行振込 第一勧業銀行高槻支店(普)1147114

ARK
アーク株式会社
通販部
〒569 大阪府高槻市芥川町1丁目14番27号
(ミドリビル2F)
☎0726-81-0471
FAX.0726-81-0486

パソコン人間の目を守る。

技術の東レが開発したコンピュータ専用
ハイコントラストレンズ使用

SEELEX COMPUTER GLASS

●コントラストの向上によって明るさを60%にセーブした見やすく、疲れない画面が得られます。
●文字の揺れ(フリッカー)現象がなくなります。
●家庭用テレビにも大いに効果があります。

視力障害解消!

オフィスコンピュータやパソコンの急速な普及にともない、それらのディスプレイ装置(VDT=ビジュアル・ディスプレイ・ターミナル)の操作による目の疲れや肩こり、また精神障害まで、新しい職業病として注目を集め、新聞・テレビなどでもとりあげられて社会問題となっています。
シーレックスでは、東レ・レンズ開発研究所との共同開発による「ハイコントラストレンズ」を完成。快適なコンピュータ・ディスプレイ操作を、可能にしたのが『シーレックス・コンピュータグラス』です。その優れた特徴は、レンズ基材内部とレンズ表面に特殊加工を施し、ディスプレイから発散される目に有害な光線を、完全に吸収カットします。文字のちらつき(フリッカー)をなくし、カラー画像の色相をそこねないレンズ色です。また、装着感のよいフレームで、メガネをかけなれない人にも安心。眼精疲労を防ぐ、画期的なメガネです。

度付きメガネにクリップレンズ

●取り付け取り外しがワンタッチ

新発売





CG-600

(どんな形の眼鏡にも装着できるフリーサイズです。)
CG-600¥6,000を特別価格¥4,800 布製ケース付(送料込)

軽る〜いカーボン新登場!

カーボンファイバー(炭素繊維)は、宇宙工学材料として開発された素材で、軽さと強さ、しなやかさが特性です。いまやロケットをはじめ、さまざまなスポーツ用品にも活用されています。まさに、コンピュータグラスフレームにもぴったりの特性です。



CG-1000

CG-1000¥13,000を特別価格¥9,800 ハードケース付(送料込)

コンピュータグラスのベストセラー



CG-400

(男性・女性・大人・子供の区別なくご使用出来るフリーサイズです。)
CG-400¥6,000を特別価格¥4,800 ハードケース付(送料込)

いずれも、商品価格には消費税は含まれておりません。

●郵便番号
●住　所
●氏名・捺印
●年　齢
●TEL

CG-400,CG-1000或いはCG-600購入と明記の上お送り下さい。

〒910
福井市二の宮5丁目14-3
シーレックス(株)
CG事業部M係

通信販売をご利用下さい!!

お申し込みは左記要領でハガキでどうぞ。商品到着後、郵便振替で1週間以内にお支払い下さい。

seelex

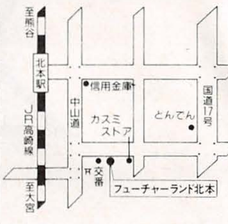
シーレックス株式会社
本社/〒910 福井市二の宮5丁目14-3 ☎(0776)25-2111(代)
営業所/東京・大阪・名古屋・九州・福井・東北・新潟・北海道

パソコンなら当店に安心しておまかせ下さい

FUTURE LAND

(有)明光電気商会 フューチャーランド北本
〒364 埼玉県北本市本宿２－４０

TEL0485(91)2199 FAX0485(92)9301 お申し込みは、電話かFAXでどうぞ●●●



NECストア

● お申し込み方法 ●

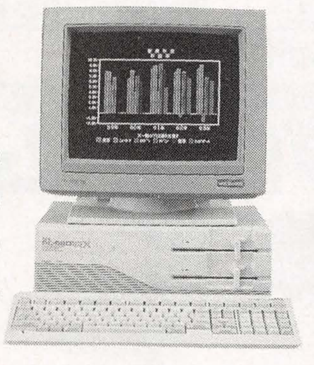
▶低金利クレジットOK!! 有利な分割払いをご利用下さい。

■現金一括の場合
お電話にて在庫の確認の上、現金書留又は銀行振込にてお願いします。(埼玉銀行北本支店 普通No.123744㈲明光電気商会)

■クレジットの場合
お電話でお申し込み下さい。申し込み用紙をお送りしますので所定事項をご記入の上ご返送下さい。

NEC PC-9801RX21

PC-9801 RX21



- ●PC-9801RX21 ………¥338,000
- ●PC-KD853N(0.31㎜) ………¥118,000
- ●PC-PR201G ………¥158,000

標準価格計 ¥614,000➡
ご提供価格計 ¥438,000

フロッピーディスク１箱＋プリンター用紙サービス

クレジット(消費税込みの価格)

24回	1回目 ¥21,922	2～24回 ¥21,800
36回	1回目 ¥16,913	2～36回 ¥15,500
60回	1回目 ¥10,361	2～60回 ¥10,300

NEC PC-9801EX2



- ●高速かつ大容量の3.5インチ16ビットマシン
- ●PC-9801EX2 ¥348,000
- ●PC-KD854N ¥84,800

ご提供価格 332,000円

24回	1回目 17,174	2～24回 16,500
36回	1回目 14,530	2～36回 11,700
60回	1回目 8,285	2～60回 7,800

NEC PC-9801ES2

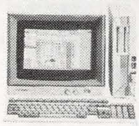


- ●3.5インチFDD搭載32ビット機
- ●PC-9801ES2 ¥448,000
- ●PC-KD854N ¥84,800

ご提供価格 408,000円

24回	1回目 20,578	2～24回 20,300
36回	1回目 17,098	2～36回 14,400
60回	1回目 15,229	2～60回 9,500

NEC PC-9801UVII



- ●PC-9801UV11 ¥265,000
- ●PC-KD854N(ドットピッチ0.39㎜) ¥84,800

標準価格計 ¥349,800
ご提供価格計266,000円

24回	1回目 14,216	2～24回 13,200
36回	1回目 10,735	2～36回 9,400
60回	1回目 9,552	2～60回 6,200

NEC PC-98DO



- ●簡単なスイッチの切り替えで、98モードではPC-9801VMIIをベースにした機能を、88モードではPC-8801MA2をベースにした機能を利用できます。
- ●PC-98DO ¥298,000
- ●PC-KD854N ¥84,800

ご提供価格 294,000円

24回	1回目 15,471	2～24回 14,600
36回	1回目 11,497	2～36回 10,400
60回	1回目 7,763	2～60回 6,900

NEC PC-9801RA21



- ●PC-9801RA21 ¥498,000
- ●PC-KD853N(0.31㎜) ¥118,000

標準価格計¥616,000
ご提供価格計¥462,000

24回	1回目 25,297	2～24回 22,900
36回	1回目 19,566	2～36回 16,300
60回	1回目 14,728	2～60回 10,800

NEC PC-9801RS21

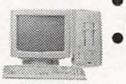


- ●PC-9801RS21 ¥398,000
- ●PC-KD853N(0.31㎜) ¥118,000

標準価格計¥516,000
ご提供価格計382,000円

24回	1回目 19,413	2～24回 19,000
36回	1回目 15,390	2～36回 13,500
60回	1回目 13,940	2～60回 8,900

NEC PC-8801MC model2



- ●88＋CD-ROMで楽しさケタ違い
- ●PC-8801MC model2 ¥199,000
- ●PC-862S(ステレオアンプ内蔵) ¥99,800

標準価格計¥298,000
ご提供価格計238,000円

18回	1回目 15,682	2～18回 15,300
24回	1回目 12,962	2～24回 11,800
36回	1回目 9,973	2～36回 8,400

NEC PC-8801MA2



- ●PC-8801MA2 ¥168,000
- ●PC-KD863S ¥118,000

標準価格計¥286,000
ご提供価格計222,000円

24回	1回目 14,300	2～24回 13,500
36回	1回目 11,200	2～36回 9,600
60回	1回目 11,900	2～60回 6,300

NEC PC-9801LS2



- ●高速処理32ビットCPU 80386(16MHz)を搭載
- ●プラズマディスプレー(15段調表示可)
- ●PC-9801LS2 ¥628,000

ご提供価格 488,000円

24回	1回目 26,462	2～24回 24,200
36回	1回目 17,774	2～36回 17,300
60回	1回目 16,017	2～60回 11,400

NEC PC-9800シリーズ PC-9801n



- ●大きさ A4ファイルサイズ
- ●小型・軽量(重さ2.7kg)
- ●CPUにはV30を搭載(10MHz・メモリアクセスノーウェスト)
- ●ユーザーズメモリ640Kバイトを標準装備
- ●豊富な98ソフトが使えるフットワーク抜群のノートパソコン
- ●PC-9801n

標準価格 ¥248,000
ご提供価格 208,000円

24回	1回目 11,618	2～24回 10,300
36回	1回目 10,157	2～36回 7,300
60回	1回目 10,308	2～60回 4,800

NEC PC-286UX



- ●PC-286UX-STD ¥268,000
- ●PC-KD854N(NEC) ¥84,800

標準価格計 ¥352,800
ご提供価格計 270,000円

24回	1回目 14,396	2～24回 13,400
36回	1回目 12,344	2～36回 9,500
60回	1回目 9,297	2～60回 6,300

エプソン PC-286VF



- ●PC-286VF-STD 298,000円
- ●PC-KD854N (NEC)84,800円

標準価格計 ¥382,800
ご提供価格 276,000円

24回	1回目 14,664	2～24回 13,700
36回	1回目 13,007	2～36回 9,700
60回	1回目 11,863	2～60回 6,400

パソコン教室 生徒募集

―入学者250名の実績―

- ●基礎コース
- ●ソフト修得コース
- ●問題演習コース

入学金 10,000円
受講料 10,000円／1ヶ月
毎週1回1ヶ月4回
使用システム PC-9801

プリンター

品名	標準価格	ご提供価格
PC-PR101TL3(NEC)	¥69,800 →	61,000円
PC-PR150H(NEC)	¥84,800 →	72,000円
PC-PR150V(NEC)	¥99,800 →	79,000円
PC-PR201B(NEC)	¥99,500 →	82,000円
PC-PR201G(NEC)	¥158,000 →	119,000円
PC-PR201J(NEC)	¥215,000 →	177,000円
PC-PR201X(NEC)	¥275,000 →	209,000円
VP-1000PC(エプソン)	¥154,000 →	92,000円

フロッピーディスク・ハードディスク

品名	標準価格	ご提供価格
MINIIII(SNE・3.5インチ2HD1ドライブ)	¥39,800 →	29,800円
SNEIIIN(SNE・3.5インチ2HD2ドライブ)	¥99,800 →	68,000円
SNEIIN(SNE・5インチ2HD2ドライブ)	¥99,800 →	68,000円
FDC-58(アクセル・5インチ2HD2ドライブ・自動切替)	¥98,000 →	78,000円
FDC-57(アクセル・5インチ2HD1ドライブ・自動切替)	¥68,000 →	56,000円
INTER8(SNE・2HD用インターフェイス)	¥24,800 →	18,000円
SR-20(ICM・20メガハードディスク)	¥98,000 →	83,800円
SR-40(ICM・40メガハードディスク)	¥118,000 →	99,800円
SR-60(ICM・60メガハードディスク)	¥148,000 →	125,000円
SR-80(ICM・80メガハードディスク)	¥198,000 →	166,000円

ディスプレー

品名	標準価格	ご提供価格
PC-KD855(NEC・0.41㎜)	¥69,500 →	54,000円
PC-KD861(NEC・0.31㎜回転台付)	¥138,000 →	105,000円
PC-KD862(NEC・0.39㎜)	¥99,800 →	73,000円
PC-TV353(NEC・TV付)	¥102,600 →	80,000円
PC-TV454 (NEC・TV付)	¥128,300 →	100,000円
PC-KD853N(NEC)	¥118,000 →	72,000円

その他

品名	標準価格	ご提供価格
TN-98E(98用400カウントバスマウス)	¥9,800 →	6,800円
SR007(縦型ラック、サンワサプライ)	¥24,500 →	16,800円
Word Bank Pen(エプソン)	¥24,800 →	16,000円
PC-IN502(NEC・イメージスキャナー)	¥99,800 →	66,000円
PC-IN503II(NEC・イメージスキャナー)	¥165,000 →	133,000円
サウンドオーケストラ(FM音源12音ボード)	¥29,800 →	21,800円
VC-N36(NEC・VHSビデオ)	→	46,000円
文豪mini・7R(NEC)	¥198,000 →	158,000円

営業時間

AM10：00
〜
PM8：00

その他なんでも気軽にお問合わせ下さい。

●アフターケア完全保証 ●全国無料配送 ●ビジネスソフト特価販売中

ご提供価格には消費税3%は含まれておりません。契約時別途3%お支払いいただきます。(注意)ただし広告掲載商品のクレジット価格については3%込みの値段で計算しております。

人気沸騰中! トムボーイ

ビッグチャンス Part3

●下記以外のソフトも高額で買い取りいたします。

●中古ゲームソフト/中古CD高額買い取りします。

X68000用

ソフト	価格
アークスPro68K	¥1,000
R-TYPE	¥1,000
アフターバーナー	¥2,500
WINGS	¥2,500
A-JAX	¥1,500
A列車で行こうII	¥2,000
琥珀色の遺言	¥2,500
サバッシュ	¥2,500
斬～陽炎の時代～	¥4,000
サンダーフォースII	¥2,000
サンダー・ブレード	¥???
38万キロの虚空	¥2,000
シュバァルツシルト	¥3,500
ジェノサイド	¥2,500
SUPER大戦略68K	¥2,000
スタークルーザー	¥2,000
スペースハリアー	¥1,500
太平洋の嵐DX	¥3,000
ダブル・イーグル	¥2,500
テトリス	¥2,000
テレネットMUSIC・BOX	¥1,000
テラッツオ	※¥6,000
ドラゴンスピリット	¥2,000
ナイト・アームズ	¥3,500
ニュージーランド・ストーリー	¥2,000
熱血高校ドッジボール部	¥1,000
信長の野望・戦国群雄伝	¥3,000
パックマニア	¥1,000
V'BALL	¥2,500
フラッピー2	¥2,500
ボスコニアン	¥2,500
Might & Magic Book I/II	¥2,000
夢幻戦士ヴァリスII	¥3,000
めぞん一刻 完結編	¥2,500
メタル・サイト	¥3,500
モトス	¥2,500
ファンタジーIII	¥2,000
ファンタジーゾーン	¥2,500
ラグーン	¥???
リング・マスターI	¥2,500
ローグ・アライアンス	¥2,000

PC-9801用

ソフト	価格
アルバトロス2マスターズ・ヒストリー	¥2,500
アルビオン	¥2,000
アンジェラス	¥2,500
WINGS	¥2,000
カオスエンジェルズ	¥2,000
ガンシップ	¥2,500
キャンペーン版・大戦略II	¥3,000
Xak	¥3,000
サバッシュ	¥2,500
斬～陽炎の時代～アナログ版	¥3,000
上海II	¥2,000
雀皇登龍門	¥3,000
シュヴァルツシルト	¥3,000
シュヴァルツシルトII	¥3,000
水滸伝	¥3,000
水龍士II	¥2,000
ソーサリアン	¥3,000
大海令	¥3,000
大戦略III	¥3,500
太平洋の嵐DX	¥3,000
ダーク・レイス	¥3,000
ダブル・イーグル	¥3,000
提督の決断	¥3,500
テンプル・マスター	¥???
ティル・ナ・ノーグ	¥2,000
ティル・ナ・ノーグII	¥2,500
天下統一	¥3,500
トンネルズ＆トロールズ	¥3,500
信長の野望・戦国群雄伝	¥2,500
遥かなるオーガスタ	¥4,000
ヒーロー・オブ・ランス	¥3,000
プール・オブ・レイディアンス	¥3,500
ファーサイド・ムーン	¥3,000
BURAI上巻	¥3,500
ブルトン・レイ	¥3,500
Beat・Vice	¥3,000
マスター・オブ・モンスターズ	¥2,500
夢幻戦士ヴァリスII	¥2,000
遊撃王I/エアー・コンバット	¥2,500
ロードス島戦記	¥2,500
Wanderers From Ys	¥2,000

PC-8801用

ソフト	価格
アークス	¥1,500
アークスII	¥2,500
アドヴァンスト・ファンタジアン	¥2,000
維新の嵐	¥2,500
エメラルド・ドラゴン	¥3,000
カオスエンジェルズ	¥2,000
歌声人	¥2,500
キャンペーン版・大戦略II	¥2,500
銀河英雄伝説	¥2,500
殺しのドレス2	¥1,500
Xak	¥2,500
シュヴァルツシルト	¥3,000
シュヴァルツシルトII	¥3,000
スタートレーダー	¥2,500
SUPER大戦略	¥800
ソーサリアンVer1.1	¥1,500
ディガンの魔石	¥2,500
DUEL	¥2,500
ティル・ナ・ノーグ88	¥3,500
テトリス	¥2,000
ドラグーン・アーマーForアダルト	¥1,500
ドラゴン・ナイト	¥1,500
ドラゴン・スレイヤー	¥3,000
トンネルズ＆トロールズ	¥3,500
ナビ・チューン	¥2,000
信長の野望・戦国群雄伝	¥2,500
ハラキリ	¥3,000
バランス・オブ・パワー	¥2,500
ファイアー・ホーク	¥2,000
ヒーロー・オブ・ランス	¥2,000
BURAI上巻	¥2,500
プラジェータ	¥2,000
ポッキー	¥2,000
ミスティ・ブルー	¥2,000
夢幻戦士ヴァリスII	¥2,000
夢幻の心臓III	¥3,000
メルルーン	¥2,500
ラ・ヴァルー	¥2,000
ルーン・ワースI黒衣の貴公子	¥2,500
ローグ・アライアンス	¥2,000
Wanderers From Ys	¥1,500

MSX/2/2+用

ソフト	価格
アークス	¥1,500
アークスII	¥3,000
アレスタ	¥1,000
アレスタ2	¥1,500
アンデッド・ライン	¥1,500
イシターの復活	¥1,500
維新の嵐	¥2,500
Wizardry I	¥2,500
Wizardry II	¥3,000
FM-PAC	¥2,500
F1スピリット3Dスペシャル	¥2,000
カオスエンジェルズ	¥2,500
神の聖都	¥3,000
ガンシップ	¥2,500
ガンダム・MSフィールド	¥2,000
クリムゾンII	¥2,500
G・Dグレイテストドライバー	¥2,000
激突ペナントレース2	¥2,000
ゴーファーの野望・エピソード2	¥1,500
コナミ・ゲームコレクション1～4	¥1,000
魂斗羅	¥1,500
Xak	¥3,000
真魔王ゴルベリアス	¥2,000
水滸伝	¥3,000
スナッチャー	¥2,500
スペース・マンボウ	¥2,000
ゼビウス・ファードラウトサーガ	¥2,000
テトリス	¥2,000
ディガンの魔石	¥3,000
信長の野望・戦国群雄伝	¥2,500
ハイディフォス	¥2,000
ファイアー・ホーク	¥2,000
プロ野球ファミリースタジアム	¥1,500
Might & Magic	¥2,000
Might & Magic Book II	¥2,500
マスター・オブ・モンスターズ	¥2,000
夢幻戦士ヴァリスII	¥2,500
ラプラスの魔	¥2,000
ルーン・ワースI黒衣の貴公子	¥3,000
レイドック2	¥2,000
Wanderers From Ys	¥2,000

ゴールドリスト

以下のアーティスト(アルバム)は特に高く買い取ります。

- 久保田利伸
  - シェイクイットパラダイス
  - THE BADDEST
- 山下達郎
  - ビッグ・ウェーブ
  - メロディーズ
- 浜田省吾
- 杏里
- 渡辺美里
- B'S
  - バッドコミュニケーション
- 小比類巻かほる
  - SO REAL
- 松任谷由美
- 米米CLUB
- TM NETWORK
- スターダスト・レビュー
- プリンセス・プリンセス
- Wink
- BOOWY

ごめんなさいリスト

以下のアーティストは買い取りできません。

天宮良　岩城滉一　岡村靖幸　風見慎吾　木村一八　ケラ　中井貴一　陣内孝則　ジョニー大倉　竹本孝幸
仲村トオル　清水宏次郎　湯江健幸　渡辺謙　1986オメガトライブ　岩井由紀子　河合その子　城之内早苗　高井麻巳子
姫乃木リカ　堀ちえみ　原田知世　吉沢秋絵　新田恵利　菊地桃子　渡辺満里奈　渡辺美奈代　おニャン子クラブ　うしろ髪ひかれ隊
うしろゆびさされ組　C-C-B　とんねるず　夢工場　わらべ　ラ・ムー　イモキントリオ　有頂天

●ソフト・CDを売りたい方は、**お客様の住所・氏名・電話番号を書いて**、宅急便等で御送りください。
その時に、注意していただくことは……

●送金手数料は、お客様負担となります。●送金は現金書留になります。
●X-1・FM-77/AVのソフトは買い取れません。
●傷・ケース割れ・帯び無等は買い取り価格が下がります。

※印のついているソフトは、ユーザー登録書(未記入)がなければ買い取りできません。
箱・取り扱い説明書等がないものは、買い取りできません。

●クラシックは買い取れません。
●CDシングルは買い取りできません。

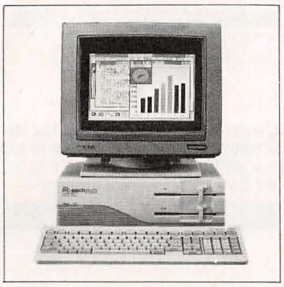
■送り先
〒556 大阪市浪速区日本橋5-11-8 (有)トムボーイ内パソコン通販部 ☎06-645-1198 (イイキューハチ)

NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ

PC-9801RX21 RS21 RA21

NEC

新製品information ★PC-9801N〔98ノート〕定価¥248,000 ★PC-9801RX21 定価¥338,000 ★PC-9801RX51 定価¥508,000 ★PC-9801RS21 定価¥398,000 ★PC-9801RA21 定価¥498,000



RXお好みのワープロをつけてベーシックセット
PC-9801RX21 Aコース

品名	価格
PC-9801RX21〔本体〕	¥338,000
PC-KD854N〔0.39ノングレアディスプレー〕	¥84,800
VP-1350pc〔136桁24シリアルプリンター〕	¥96,800
日本語MS-DOSver3.3B〔PS98-017-HMW〕	¥17,000
PCマウス〔200カウントマウス〕	¥6,800

合計 ¥543,400 ➡ **¥384,000**

¥4,400×60回	㊭¥25,000×10回 頭なし
¥9,300×54回	㊭なし 頭なし

スプリング特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

RXおシャレなパソコン通信セット
PC-9801RX21 Bコース

品名	価格
PC-9801RX21〔本体〕	¥338,000
CU-14FD〔0.31ディスプレー〕	¥74,800
日本語MS-DOSver3.3B〔PS98-017-HMW〕	¥17,000
PCマウス〔200カウントマウス〕	¥6,800
MD24FP4〔2400bps超薄型モデム〕	¥39,800
BEE TERM〔ファイル管理通信ソフト〕	¥18,000

合計 ¥494,400 ➡ **¥350,000**

¥5,600×42回	㊭¥30,000×7回 頭なし
¥9,400×48回	㊭なし 頭なし

スプリング特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

RX EMSフル活用セット
PC-9801RX21 Cコース

品名	価格
PC-9801RX21〔本体〕	¥338,000
CU-14FD〔0.31ディスプレー〕	¥74,800
PC-PR201J〔136桁シリアルプリンター〕	¥215,000
日本語MS-DOSver3.3B〔PS98-017-HMW〕	¥17,000
PCマウス〔200カウントマウス〕	¥6,800
PC-34H2M〔EMS2M増設ラム〕	¥59,000
IOS-10EMS〔EMSソフト〕	¥5,000
1-2-3R2, 1J PLUS〔表計算の決定版〕	¥98,000
一太郎ver4.3〔ご存知一太郎最新版〕	¥58,000

合計 ¥871,600 ➡ **¥638,000**

¥8,800×60回	㊭なし 頭なし
¥10,400×42回	㊭¥50,000×7回 頭なし

スプリング特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

RX HOTなゲームで熱くなれセット
PC-9801RX21 Dコース

品名	価格
PC-9801RX21〔本体〕	¥338,000
PC-KD854N〔0.39ノングレアディスプレー〕	¥84,800
TN-F1〔サウンドボード〕	¥18,000
PCマウス〔200カウントマウス〕	¥6,800
大戦略III〔シミュレーションの決定版〕	¥9,800
信長の野望戦国群雄伝〔光栄の売れ筋ソフト〕	¥9,800
遥かなるオーガスタ〔ポリシスによるリアル3Dゴルフ〕	¥12,800

合計 ¥480,000 ➡ **¥344,900**

¥4,800×48回	㊭¥25,000×8回 頭なし
¥7,500×60回	㊭なし 頭なし

スプリング特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

RS 図形ワープロバッチリセット
PC-9801RS21 Aコース

品名	価格
PC-9801RS21〔本体〕	¥398,000
CU-14FD〔0.31ディスプレー〕	¥74,800
AP-850PC〔48熱転写カラー〕	¥96,800
PC-マウス〔200カウントマウス〕	¥6,800
一太郎ver4.3〔ご存知一太郎最新版〕	¥58,000
花子ver2.0〔図形処理おまかせ〕	¥58,000
MEMORY-PRO386〔仮想EMS設定ソフト〕	¥10,000

合計 ¥702,400 ➡ **¥518,000**

¥9,000×36回	㊭¥50,000×6回 頭なし
¥11,200×60回	㊭なし 頭なし

スプリング特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

RS オシャレな通信セット
PC-9801RS21 Bコース

品名	価格
PC-9801RS2〔本体〕	¥398,000
CU-14FD〔0.31ディスプレー〕	¥74,800
日本語MS-DOSver3.3B〔PS98-017-HMW〕	¥17,000
PC-マウス〔200カウントマウス〕	¥6,800
MD24FP4〔200bps超薄型モデム〕	¥39,800
BEE TERM〔ファイル管理通信ソフト〕	¥18,000

合計 ¥554,400 ➡ **¥399,800**

¥5,300×60回	㊭¥20,000×10回 頭なし
¥13,400×36回	㊭なし 頭なし

スプリング特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

RAパーフェクトシステムセット
PC-9801RA21 Aコース

品名	価格
PC-9801RA21〔本体〕	¥498,000
CU-14FD〔0.31ディスプレー〕	¥74,800
TRUST80S〔超高速HDD〕	¥198,000
IO-735X〔カラーイメージジェット〕	¥248,000
GT-1000〔スキャナー、ケーブル付〕	¥87,300
日本語MS-DOSver3.3B〔PS98-017-HMW〕	¥17,000
MEMORY-PRO386〔仮想EMS設定ソフト〕	¥10,000
一太郎ver4.3〔ご存知一太郎最新版〕	¥58,000
花子ver2.0〔図形処理おまかせ〕	¥58,000
THE CARD 3〔人気のカード型DB〕	¥48,000
PCマウス〔200カウントマウス〕	¥6,800

合計 ¥1,303,900 ➡ **¥968,000**

¥12,500×60回	㊭¥50,000×10回 頭なし
¥20,000×42回	㊭¥50,000× 7回 頭なし

スプリング特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

PC-9801／PC-286ソフト&周辺機器

品名	内容	価格
PC-9801-26K	NEC製サウンドボード	¥25,000 ➡ ¥19,900
TN-F1	NEC完全コンパチサウンドボード	¥18,000 ➡ ¥14,800
PC-9872U	マウス	¥10,000 ➡ ¥8,500
NT-98マウス	マウス	¥6,800 ➡ ¥3,600
LGA-91	ビデオ入力用ボード	¥24,800 ➡ ¥19,800
EMZ-1M	EMSボード 一太郎可能	¥39,800 ➡ ¥32,900
EMJ-1000mK II	EMSボード 一太郎可能	¥37,800 ➡ ¥30,300
PIO-PC34E／2M	EMSボード 2MB	¥75,000 ➡ ¥56,800
EX301〔CRC〕	3.5インチシングルドライブ	¥39,800 ➡ ¥25,800
EX501〔CRC〕	5インチシングルドライブ	¥39,800 ➡ ¥25,800
HS-7R II	オムロンモノクロスキャナー	¥39,800 ➡ ¥28,800
HS-10R II	オムロンモノクロスキャナー	¥49,800 ➡ ¥34,980
HS-60F	A4サイズシートフィードスキャナ	¥98,000 ➡ ¥77,800
GT-1000	GF300V準拠カラースキャナ	¥79,800 ➡ ¥55,000
PC-PR101TL3	10インチカラー熱転写プリンター	¥69,800 ➡ 現金特価
AP-850PC	48ドットカラー熱転写プリンター	¥94,800 ➡ 現金特価
VP-1500PC	漢字110字 秒15インチドットプリンター	¥136,000 ➡ 現金特価
BJ-130J	15インチバブルジェットプリンター	¥198,000 ➡ ¥137,000
NM-4150	15インチカラー高速プリンター	¥245,000 ➡ ¥178,000
LHD-34V	40MB HDD ロジテック	¥153,000 ➡ 現金特価
ML-40mK II	40MB HDD 磁気研	¥129,000 ➡ ¥96,800
CRC-MH45	40MB 18ms HDD	¥138,000 ➡ ¥108,000
NT-40-55	エプソン対応SCSI 40MB	¥138,000 ➡ ¥109,800
SR-80	80MB HDD ICM	¥198,000 ➡ ¥145,000
MD-1200A III	1200bps オムロン	¥24,800 ➡ ¥15,200
SR-240AT	2400bpsモデム エプソン	¥59,800 ➡ ¥29,800
MD-12FS	1200bpsモデム オムロン	¥21,000 ➡ ¥15,800
Dyna Book J3100SS〔本体〕		¥198,000 ➡ ¥189,000

本体を御購入のお客様20名様に限り一太郎dash〔一太郎最新バージョン〕¥39,000を販売価格¥9,000にて御奉仕させて頂きます。

セット販売価格（J3100SS＋一太郎dash） ¥198,000

ワープロソフト		データベース		ミュージック・通信／他	
PIEXE	¥48,000➡¥34,500	VP.プランナー	¥36,000➡¥28,800	COM ON MUSIC	¥38,000➡現金特価
一太郎	¥58,000➡現金特価	アシストカルク	¥9,700➡現金特価	ミュージくん	¥98,000➡¥75,000
一太郎V4.2	¥58,000➡現金特価	THE CARD 3	¥48,000➡現金特価	まいとーく	¥28,000➡現金特価
アシストワード	¥9,700➡現金特価	Lotus 1. 2. 3	¥98,000➡現金特価	PARTY	¥24,000➡現金特価
		Let'sアイリス20	¥42,000➡¥30,000	日本語MS-DOS	¥18,000➡現金特価

上記商品は、クレジット・代金引換システム共に取り扱っております。くわしくは、お電話にてお問い合せ下さい。

PC-286

EPSON

新製品information ★PC-286NOTE 定価¥458,000 ★PC-286LE 定価¥368,000 ★PC-286LF 定価¥388,000 ★PC-386LS 定価¥538,000 ★PC-386V 定価¥498,000 ★PC-286UX 定価¥268,000

286 標準DBセット
PC-286VF Aコース

品名	価格
PC-286VF STD〔本体〕	¥298,000
CU-14FD〔0.31ディスプレー〕	¥74,800
日本語MS-DOSver3.3B〔PS98-017-HMW〕	¥17,000
AP-550EXPC〔24熱転写カラー〕	¥64,800
アシストカルク〔ロータスライクな表計算ソフト〕	¥9,700
アシストワード〔低価格ワープロソフト〕	¥9,700
PCマウス〔200カウントマウス〕	¥6,800

合計 ¥480,800 ➡ **¥304,000**

¥4,900×60回	㊭¥10,000×10回 頭なし
¥10,200×36回	㊭なし 頭なし

スプリング特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

286 EMSフル活用セット
PC-286VF Bコース

品名	価格
PC-286VF STD〔本体〕	¥298,000
CU-14FD〔0.31ディスプレー〕	¥74,800
VP-1350PC〔136桁シリアルプリンター〕	¥96,800
日本語MS-DOSver3.3B〔PS98-017-HMW〕	¥17,000
PC-34H2M〔EMS2M増設ラム〕	¥59,000
IOS-10EMS〔EMSソフト〕	¥5,000
アシストカルク〔ロータスライクな表計算ソフト〕	¥6,700
アシストワード〔低価格ワープロソフト〕	¥6,700
PCマウス〔200カウントマウス〕	¥6,800

合計 ¥570,800 ➡ **現金特価**

¥5,500×48回	㊭¥25,000×8回 頭なし
¥12,500×36回	㊭なし 頭なし

スプリング特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

286 オシャレなパソコン通信セット
PC-286VF Cコース

品名	価格
PC-286VF STD〔本体〕	¥298,000
PC-KD854N〔0.39ノングレアディスプレー〕	¥84,800
日本語MS-DOSver3.3B〔PS98-017-HMW〕	¥17,000
PCマウス〔200カウントマウス〕	¥6,800
MD24FP4〔2400bps超薄型モデム〕	¥39,800
BEE TERM〔ファイル管理通信ソフト〕	¥18,000

合計 ¥464,400 ➡ **現金大特価**

¥4,000×48回	㊭¥22,000×8回 頭なし
¥10,000×24回	㊭¥26,000×4回 頭なし

スプリング特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

286 HOTなゲームで熱くなれセット
PC-286VF Dコース

品名	価格
PC-286VF STD〔本体〕	¥298,000
PC-KD854N〔0.39ノングレアディスプレー〕	¥84,800
TN-F1〔FM音源ボード〕	¥18,000
大戦略III〔シミュレーションの決定版〕	¥9,800
信長の野望戦国群雄伝〔光栄の売れ筋ソフト〕	¥9,800
遥かなるオーガスタ〔ポリシスによるリアル3Dゴルフ〕	¥12,800
PCマウス〔200カウントマウス〕	¥6,800

合計 ¥440,000 ➡ **¥269,800**

¥3,300×54回	㊭¥19,000×9回 頭なし
¥9,100×36回	㊭なし 頭なし

スプリング特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

限定20台 EPSON SR-120PH〔1200ボー電話機付モデム〕定価¥44,800➡**¥23,000**
限定10台 OMRON MD24FS4〔2400ボーモデム〕定価¥44,800➡**¥34,800**
限定5台 EPSON SR-240AT〔2400ボーモデム〕定価¥59,800➡**¥29,800**

ご注文はご来店でもお電話でも…

9801／286 1月の休み／1日(月)、2日(火)、11日(木)、18日(木)、25日(木)
2月の休み／1日(木)、8日(木)、15日(木)、22日(木)

電話受付時間 ■月曜日～金曜日 10：00～21：30 ■土・日曜日・祭日 10：30～19：00

PC-9801/PC-286お問い合せ・御注文
03-986-9801

お客様相談室
03-987-7795

すでにご注文いただいている商品のお届け時期(納期)や、メンテナンス、その他のお問い合せは上記へお電話下さい。(10:30～19:00)

AOYAMA WORLD IN
FOR THE EVOLUTION OF YOURL!FE

9801/286専用ダイアル

札幌	011-251-6771	大阪	06-264-7771
仙台	022-227-7131	広島	082-261-7771
長野	0262-84-7771	福岡	092-672-7771
東京	03-987-7771	東京	03-987-7771

USED SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-1タクトビル3F　札幌店 札幌市中央区南2条西3丁目　旭川店 旭川市4条8丁目　株式会社 ワールド イン アオヤマ

●正社員・アルバイト募集中 ●「育ち盛りのワールド イン アオヤマで活躍しよう」総務課03-986-6101
●クレジット例には、消費税及び送料等が全て含まれております。このままの金額で月々お支払い下さい。
★各店にてEPSONブースを常設、よりわかりやすく商品の御説明をいたしております。

X68000及びFM-TOWNS全国出張サポート

ワールド イン アオヤマには、X68000、TOWNS専門スタッフが常時待機。購入のアドバイスから新作ソフト情報まで、購入後のサービスが全く違います。会員のお客様には会員ダイアルも合わせてご利用下さい。

私共にて購入いただきましたX68000及びFM-TOWNSはどこでも出張サポートが受けられます。

シャープ X PRO SHOP:富士通 FM-SHOP会 加入のプロショップです。

X68000

●以前当社にてX68000及びX-1を御購入いただいたお客様に限り、CZ-8PC4(定価¥99,800)を大特価にてお届けいたします。会員の方は会員ダイアルにてCall!
●X68000をセットでお買い上げいただいたお客様に限り、アスキーターボステックを特価¥4,300、XE-1PROを特価¥6,700またCTRACEを特価¥47,800にてお届けいたします。御注文の際に合わせてお申し込み下さい。



X68000には、ブラックとオフィスグレーの2カラーがあります。

X68000PRO X68000 Aコース

32%引

- CZ-652-GY(本体)……¥298,000
- CZ-611D-GY(0.31ディスプレーテレビ)……¥134,000
- CZ-8PC3(24熱転写カラープリンター)……¥65,800
- 御希望ゲームソフト(人気ソフト上記よりお選び下さい) ¥サービス

合計 ¥505.600 ➡ ¥344,000

安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000PRO X68000 Kコース

- CZ-652C(本体)……¥358,000
- CZ-603D(0.31チルト付ディスプレー)……¥84,800
- 御希望ゲームソフト(人気ソフト上記よりお選び下さい) ¥サービス

合計 ¥450,600 ➡ 現金特価

安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

上記ディスプレーをCZ604D〔0.31スピーカー付ディスプレー〕に代えた場合、Bコースで特価にて承っております。

X68000PRO X68000 Lコース

- CZ-652C(本体)……¥358,000
- CZ-602D(0.31チルト付ディスプレーテレビ)……¥99,800
- 住友3M5'2HDブランクディスケット……¥18,000
- 御希望ゲームソフト(人気ソフト上記よりお選び下さい) ¥サービス

合計 ¥483,600 ➡ 現金特価

安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

68000EXPEAT X68000 Dコース

- CZ-602C(本体)……¥358,000
- CZ-603D(0.31チルト付ディスプレー)……¥84,800
- 住友3M5'2HDブランクディスケット……¥18,000
- 御希望ゲームソフト(人気ソフト上記よりお選び下さい) ¥サービス

合計 ¥468,600 ➡ 現金特価

安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

上記ディスプレーをCZ604D(0.31スピーカー付ディスプレー)に代えた場合、Eコースで特価にて承っております。

68000EXPEAT X68000 Cコース

- CZ-602C(本体)……¥358,000
- CZ-602D(0.31チルト付ディスプレーテレビ)……¥99,800
- 住友3M5'2HDブランクディスケット……¥18,000
- 御希望ゲームソフト(人気ソフト上記よりお選び下さい) ¥サービス

合計 ¥483,600 ➡ 現金特価

安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

68000EXPEAT X68000 Gコース

- CZ-602C(本体)……¥358,000
- CZ-602D(0.31チルト付ディスプレーテレビ)……¥99,800
- CZ-8PC3(24熱転写カラープリンター)……¥65,800
- Z's staff PRO 68K Ver. 2.0.……¥58,000
- GT-1000(スキャナー、ケーブル付)……¥87,300
- NewプリントSHOP(CZ-221HS)……¥19,800
- グラフィックライブラリVol 2(お正月用ソフト)……¥8,800

合計 ¥697,500 ➡ 現金特価

安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000お買上げのお客様へ

上記コースで御希望ソフトは「ニュージーランドストーリー」「沙羅曼蛇」「ツインビー」「フルスロットル」「パックマニア」「ビーチバレー」「アルカノイド」「熱血高校ドッチボール」のうちいずれかからお選び下さい。

通信セット〔ソフトX Talk-68K(¥12,800)+モデム MD12FS1200ボモデム(¥21,000)〕➡¥27,300
NEW Print Shop(¥19,800)+グラフィックライブラリーVOL.2(¥8,800)➡¥21,800
X68000接続電子手帳セット〔ケーブルCE-200L(¥2,500)+サイバーノート68K(¥19,800)+電子手帳PA-8500(¥28,000)〕➡¥37,600

FM TOWNS

FUJITSU

エボリューション¥9,800★サイバーシティ¥9,800★インビテーション影からの招待状¥9,800★森田将棋Ⅱ¥14,800★麻雀悟空¥8,800★囲碁道場¥9,800★R-タイプ¥9,800★スーパー大戦略¥8,800★ソフトでハードな物語¥9,800★ハイパー遊名人 価格未定★富士通HABITAT 価格未定★Lucid C¥48,000★シューティングTowns¥12,800★Dungeon Master 価格未定★TURBO OUTRUNTM¥9,800★遥かなるオーガスタ¥12,800★帝都大戦¥8,000★信長の野望戦国群雄伝¥9,800★スーパー大戦略¥8,800★ビデオカードII〔FMT-412〕¥40,000★モッキンバードHD-45T〔45Mハードディスク〕¥180,000➡¥139,800 ※ケーブル別



TOWNS標準セット FM TOWNS Aコース

- FM-TOWNS 2F(本体)……¥378,000
- FMT-DP531(0.38ディスプレー)……¥89,800
- FMT-KB205(キーボードテンキー付)……¥30,000
- TOWNSシステムソフト(B276A020)……¥20,000
- 御希望ゲームソフト……¥9,800

合計 ¥527,600 ➡ ¥438,000

金利大幅ダウンのクレジットも合せて御利用下さい。

HABITATと合せて友達と通信セット FM TOWNS B'コース

- FM-TOWNS 2F(本体)……¥378,000
- FMT-DP531(0.38ディスプレー)……¥89,800
- FMT-KB205(キーボードテンキー付)……¥30,000
- システムソフト(B276A020)……¥20,000
- NIFTY-Serve(ハビタットメンバーズパック) / 富士通ハビタット(ビジュアル通信ソフト)……¥6,800
- PM-1200F(1200bpsモデム)……¥21,000
- FMT-SP101(アンプ付スピーカー)……¥29,800
- アフターバーナー……¥9,800
- 御希望ゲームソフト……¥9,800

合計 ¥599,000 ➡ 現金大特価

金利大幅ダウンのクレジットも合せて御利用下さい。

ハビタット〔パソコン通信〕システムのマニュアルを各店に用意しております。

TOWNS120%活用FM-OASYS(管理ワープロ)セット FM TOWNS W(ダブル)コース

- FM-TOWNS 2F(本体)……¥378,000
- FMT-DP531(0.38ディスプレー)……¥89,800
- FMT-KB205(キーボードテンキー付)……¥30,000
- システムソフト(B276A010)……¥20,000
- FM-OASYS V1.0(高機能日本語ワープロソフト)……¥55,000
- 1-2-3リリース2.1J Plus(表計算の決定版)……¥98,000
- MS-DOS ver3.1(B276A100)……¥18,000
- FM-PR-40T(136桁24 PR-354G同型プリンター)……¥120,000
- FM60-711(ケーブル)……¥6,800

合計 ¥815,600 ➡ ¥669,000

金利大幅ダウンのクレジットも合せて御利用下さい。

OSI言語お勉強セット FM TOWNS P(ピー)コース

- FM-TOWNS 2H(本体)……¥548,000
- FMT-DP531(0.38ディスプレー)……¥89,800
- FMT-KB205(キーボードテンキー付)……¥30,000
- システムソフト(B276A020)……¥20,000
- MS-DOS ver3.1(B276A100)……¥18,000
- Advanced RUN C(人気の言語ソフト)……¥29,800
- Advanced RUN FORTRAN(人気の言語ソフト)……¥29,800

合計 ¥765,400 ➡ 現金大特価

金利大幅ダウンのクレジットも合せて御利用下さい。

レイトレお楽しみセット FM TOWNS J(ジェイ)コース

- FM-TOWNS 1H(本体20MHDD付)……¥458,000
- FMT-EMIM(拡張IMBRAM)……¥60,000
- FMT-DP531(0.38ディスプレー)……¥89,800
- FMT-KB205(キーボードテンキー付)……¥30,000
- システムソフト(B276A020)……¥20,000
- C-TRACE TOWNS(レイトレーシングソフト)……¥68,000
- FMT-412(ビデオカードII)……¥40,000
- 御希望ゲームソフト……¥9,800

合計 ¥775,600 ➡ ¥600,000

金利大幅ダウンのクレジットも合せて御利用下さい。

HABITATを合わせて友達と通信セット FM TOWNS K'コース

- FM-TOWNS 2H(本体40MHDD付)……¥548,000
- FMT-DP531(0.38ディスプレー)……¥89,800
- FMT-KB205(キーボードテンキー付)……¥30,000
- システムソフト(B276A020)……¥20,000
- NIFTY-Serve(ハビタットメンバーズパック) / 富士通ハビタット(ビジュアル通信ソフト)……¥6,800
- SR-120PR(EPSON-1200bpsモデム)……¥21,000
- 御希望ゲームソフト……¥9,800

合計 ¥729,400 ➡ ¥579,800

金利大幅ダウンのクレジットも合せて御利用下さい。

SOUNDクリエイトセット FM TOWNS R(アール)コース

- FM-TOWNS 2F(本体)……¥378,000
- FMT-DP531(0.38ディスプレー)……¥89,800
- FM-KB205(キーボードテンキー付)……¥30,000
- システムソフト(B276A020)……¥20,000
- FMT-SP101(アンプ付スピーカー)……¥29,800
- TOWNS SOUND V.1.1(サウンド作成ツール)……¥28,000
- MUSIC PRO TOWNS(TOWNSの機能をフルに発揮)……¥19,800
- 御希望ゲームソフト……¥9,800

合計 ¥605,200 ➡ 現金大特価

金利大幅ダウンのクレジットも合せて御利用下さい。

●CD辞書検索パッケージV1.1 ¥30,000➡現金特価 ●広辞苑CD-ROM ¥28,000➡¥23,800 ●現代用語の基礎知識89年度版CD-ROM ¥20,000➡¥16,800 ●角川類語新辞典CD-ROM ¥30,000➡¥24,900
●最新医学大辞典CD-ROM ¥60,000➡現金特価 ●ニューセンチュリー英和・新クラウン和英新辞典CD-ROM ¥24,000➡現金特価

プレゼント

●X68000をお買上げのお客様にもれなくAOYAMAオリジナル檜調カレンダープレゼント!!
●FM-Townsをお買上げのお客様にもれなく宮沢りえキーホルダーand CD付ポスターカレンダーand 宮沢りえクロックプレゼント!!

下記周辺機器は現金特価をお電話にてお問い合せ下さい。本体と合せてお申込みの場合、クレジット及び代金引換にて承ります。

FM TOWNS ソフト&周辺機器

品名	価格	品名	価格	品名	価格
TOWNS PAINT Ver1.1	¥38,000➡現金特価	テラ・TOWNS	¥32,000➡¥23,900	MIDIカード	¥40,000➡現金特価
SOUND Ver1.1	¥28,000➡現金特価	MUSIC PRO-TOWNS	¥19,800➡現金特価	カラーイメージスキャナ	¥198,000➡¥168,000
VNET Ver1.1	¥18,000➡¥14,400	CD Word	¥100,000➡現金特価	カラー15"漢字プリンター(354G+CL1)	¥190,000➡¥152,000
MS-DOSエミュレーター Ver1.1	¥18,000➡現金特価	Together	¥28,000➡現金特価	テンキーパット	¥12,000➡¥9,800
Lucid ASM & DEBUGER	¥24,000➡現金特価	芸達者 TOWNS	¥22,600➡現金特価	PC98用プリンター接続アダプター	¥24,800➡現金特価
F-BASIC 386	¥25,000➡現金特価	拡張 1MB RAM	¥60,000➡現金特価	アンプ付スピーカシステム	¥29,800➡¥19,700
C-TRACE TOWNS	¥68,000➡¥47,800	2MB RAM	¥100,000➡現金特価	FMT-121(SCSIカード)	¥30,000➡現金特価
GEDIT TOWNS	¥30,000➡現金特価	80387数値演算プロセッサ	¥120,000➡現金特価	FM-DOWN TOWNS 40M HDD	¥118,000➡¥94,400
EUPHONY II	¥98,000➡現金特価	ビデオカード	¥35,000➡現金特価	My Fair Lady(英会話ソフト)	¥28,000➡¥22,500
TOWNS Telop	¥98,000➡現金特価	I/O拡張ユニット(FMT-602)	¥49,800➡現金特価	「G5」(ハイパワープロソフト)	¥38,000➡¥30,500

金利大幅ダウンのクレジット —— キャンパスクレジット:8ヵ月先からのお支払方法:お客様の御希望のお支払方法でお組みいたします。

●富士通ハビタット及びFM-OASYSのシステムマニュアルカタログを差しあげております。御希望の方は東京都豊島区東池袋1-27-12明治生命ビル ワールド イン アオヤマ お客様相談室内 富士通係へ

★この誌面に掲載の商品の価格には消費税は含まれておりません。

東京都豊島区東池袋1-27-12 明治生命池袋ビル 〒170　池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170　ソフト店 東京都豊島区池袋パールシティ 〒170

●オリジナルメンバーズカード電卓プレゼント　●X68000EXE(エグゼ)クラブに入会　●CLUB246ゴールド会員として登録　●各フェアにVIPカードを発行。他店にできないお客様の優越感／

★CU-21HD〔ステレオスピーカ付21インチディスプレー〕…￥148,000➡現金大特価　★CZ-604D〔ステレオスピーカ付603Dディスプレー〕…￥93,000➡現金大特価

X68000PRO X68000 Fコース

CZ-652C〔本体〕……………………¥298,000
AN-8TU〔TVチューナー〕………………¥ 33,100
住友3M5'2HDブランクディスケット……¥ 18,000
御希望ゲームソフト〔人気ソフト上記よりお選び下さい〕¥サービス

合計 ¥349,100 ➡ 現金特価

安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

68000EXPEAT X68000 Hコース

CZ-612C〔本体〕……………………¥466,000
CZ-603D〔0.31チルト付ディスプレー〕……¥ 84,800
住友3M5'2HDブランクディスケット……¥ 18,000
御希望ゲームソフト〔人気ソフト上記よりお選び下さい〕¥サービス

合計 ¥576,600 ➡ 現金特価

安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000をはじめソフト&周辺機器類は、当社池袋店・札幌店・旭川店・千葉店にて実演中です。各店X68000コーナーが常設されております。

X68000ソフト&周辺機器

品名	価格	品名	価格	品名	価格
Kamkaze	¥ 68,000 ➡ 現金特価	Communication PRO68K	¥ 19,800 ➡ 現金特価	ユニバーサル1/0ボード	¥ 39,800 ➡ 現金特価
サウンドPRO 68K	¥ 15,800 ➡ 現金特価	インテリジェントコントローラー	¥ 23,800 ➡ ¥18,900	MT-32〔ローランドデジタルシンセサイザ〕	¥ 64,000 ➡ ¥55,000
Z's STAFF PRO68X	¥ 58,800 ➡ ¥40,800	トラックボール	¥ 13,800 ➡ ¥12,000	RS232Cボード	¥ 49,800 ➡ 現金特価
C compiler PRO68K	¥ 39,800 ➡ 現金特価	MUSIC PRO MIDI	¥ 28,800 ➡ 現金特価	数値演算プロセッサー	¥ 79,800 ➡ 現金特価
ミュージックPRO68K	¥ 18,800 ➡ 現金特価	MIDIボード	¥ 26,800 ➡ 現金特価	FAXボード	¥ 79,800 ➡ 現金特価
BUSINESS PRO68K	¥ 68,000 ➡ 現金特価	ミュージックスタジオPRO	¥ 25,800 ➡ 現金特価	CU-21CD	¥139,800 ➡ 現金特価
OS-9/X68000	¥ 29,800 ➡ 現金特価	カラーイメージユニット	¥ 69,800 ➡ 現金特価	CZ-612D	¥119,800 ➡ 現金特価
C-TRACE	¥ 68,000 ➡ ¥47,800	1MB RAMボード	¥ 38,000 ➡ 現金特価	カラーイメージスキャナ	¥188,000 ➡ 現金特価
DATA PRO68K	¥ 58,000 ➡ 現金特価	2MB RAMボード	¥ 79,800 ➡ 現金特価	たーみのる〔通信ソフト〕	¥ 12,800 ➡ 現金特価
CARD PRO68K	¥ 29,800 ➡ 現金特価	4MB RAMボード	¥138,000 ➡ 現金特価	40MBハードディスクXstar	¥118,000 ➡ ¥94,400
Sampling PRO68K	¥ 17,800 ➡ 現金特価	拡張1/0ボックス	¥ 88,000 ➡ 現金特価	MD12FS〔1200ボモデム〕	¥ 21,000 ➡ 現金特価
NEW Printshop PRO68K	¥ 19,800 ➡ 現金特価	GP-1Bボード	¥ 59,800 ➡ 現金特価	MD24FP4〔2400ボモデム〕	¥ 39,800 ➡ 現金特価

X68000シリーズ&X-1シリーズ周辺機器

型番	品名	価格	型番	品名	価格
CZ-6PV1	カラービデオプリンター	¥198,000 ➡ 現金特価	CZ-8BV2	カラーイメージボード	¥ 39,800 ➡ ¥32,800
AN-S100	アンプ内蔵スピーカ〔ステレオ〕	¥ 36,600 ➡ ¥29,800	CZ-8BS1	ステレオタイプFM音源カード	¥ 23,800 ➡ 現金特価
BF-68PRO	高性能CRTフィルター	¥ 19,800 ➡ ¥16,800	CZ-8NM2	X-1 turboマウス	¥ 6,800 ➡ ¥ 5,780
ジョイスティック	アスキーターボステック	¥ 6,800 ➡ ¥ 5,440	X1エミュレータ	X1ソフトをX68000へファイル転送	¥ 9,800 ➡ ¥ 8,800
X-1/X68000	ジョイカード(延長コード付)	¥ 3,200 ➡ ¥ 2,900			

下記周辺機器は現金特価をお電話にてお問い合せ下さい。本体と合せてお申込みの場合は、クレジット及び代金引換にてお承ります。

組合せ自由	激安金利にキャンパスクレジット	ゆっくり、お支払いは8ヵ月先から
各コース以外の組合せもコースをベースに周辺を合せたセット……お支払いだって御希望のパターンをお組みいたします。さあ、ご相談もお見積りも受注センターもしくは各店へお気軽に。	手続きカンタン、大学生の為の超低金利クレジット。20歳以上の学生の方は原則として保証人様には連絡いたしません。	クレジット業界最低の金利を有効に使って、支払いは最長8ヵ月後から始まるクレジットでも。

X68000 1200ボーモデム電話付〔EPSON SR-120PH 定価¥44,800➡特価¥23,000〕
FM-TOWNS 48ドット熱転写プリンター〔EPSON AP-800PC+プリントボーイ 定価¥124,600➡特価¥83,000〕

今月の限定お買得品

AN-8TU

RGBシステムチューナー対象ディスプレイ
アナログRGB入力対応(15P)/200ライン対応のもの
KD863S、862、CU-14AD、BD、ED、603D
KD854・852には使用出来ません。

定価合計 ¥33,100➡安すぎて表示できません

¥5,000× 6回	ボなし　頭なし
¥9,900× 3回	ボなし　頭なし

MZ-1P22



24ドット熱転写プリンター
MZ-1P22〔X-1：X68000用漢字プリンター〕

定価合計 ¥69,800➡¥29,800

SHARP X68000 Sコース



CZ-652C〔本体〕…………¥298,000
CZ-600D〔ディスプレー〕……¥139,800

合計 ¥437,800➡¥278,000

SHARP X68000 Tコース



CZ-602C〔X68000本体・40MB・HDD付〕…………¥356,000
CZ-611D〔0.3ドットカラーディスプレーテレビ〕…………¥134,000

合計 ¥490,000➡¥328,000

8ビット入門セット X1 turbo Z III



CZ-888C〔8ビット最高級本体〕¥169,800
CZ-860D〔0.39カラーディスプレーテレビ〕¥ 99,800
〔TVチューナ付ディスプレー〕

定価合計 ¥269,600➡¥158,000

CZ-8PC4



48ドット熱転写カラープリンター

定価合計 ¥99,800➡現金特価

¥3,800×24回	ボなし　頭なし
¥7,100×12回	ボなし　頭なし

SHARP CZ-8PC3

中古限定品



24ドット熱転写カラープリンター

定価合計 ¥69,800➡¥45,800

FMPR-204B FM TOWNS

FM-OASYS〔日本語ワープロ〕プリンターセット



カラー漢字熱転写プリンター
FMPR-204B……………¥80,000
接続用ケーブル…………¥ 6,800
FM-OASYS V1.0…………¥55,000
〔FDD版高機能日本語ワープロソフト〕

合計 ¥141,800➡現金大特価

¥3,900×36回	ボなし　頭なし
¥5,600×24回	ボなし　頭なし

FMPR-40T FM TOWNS

FM-OASYS〔日本語ワープロ〕プリンターセット



TOWNSカラー24ドット15インチ漢字プリンター
新第1・2水準搭載、漢字80字/秒〔カラーユニットオプション〕FM-PR-354G同型プリンター
FMPR-40T〔REM15インチ24漢字プリンター〕¥120,000
接続用ケーブル…………¥ 6,800
FM-OASYS V1.0…………¥ 55,000
〔FDD版高機能日本語ワープロソフト〕

合計 ¥[illegible]➡安すぎて表示できません

¥5,100×36回	ボなし　頭なし
¥7,300×24回	ボなし　頭なし

Eコース FUJITSU FM TOWNS



FM-TOWNS2〔本体〕…………¥328,000
FMT-KB101〔キーボード〕……¥ 20,000
FMT-DP531〔0.38ディスプレー〕¥ 89,800
TOWNSシステムソフト〔OSver1〕¥ 20,000
TOWNSシステムソフト〔MS-DOS〕¥ 18,000
My Fair Lady〔英会話ソフト〕¥ 28,000
一太郎〔ver3〕〔ジャストシステムワープロ〕¥ 68,000

合計 ¥571,800➡¥449,000

クレジットでもお申込み出来ます。

Fコース FUJITSU FM TOWNS



FM-TOWNS2〔本体〕…………¥328,000
FMT-KB101〔キーボード〕……¥ 20,000
FMT-DP531〔0.38ドットピッチディスプレー〕¥ 89,800
TOWNSシステムソフトウェア〔TOWNS OSver1.1〕¥ 20,000
テラTOWNS〔日本語ワープロソフト〕・¥ 32,000

合計 ¥489,800➡¥378,000

クレジットでもお申込み出来ます

Cコース FUJITSU FM TOWNS



FM-TOWNS1〔本体〕…………¥268,000
FMT-DP531〔0.38ドットピッチディスプレー〕¥ 89,800
FMT-KB101〔キーボード〕……¥ 20,000
TOWNSシステムソフト〔OSver1.1〕・¥ 20,000
御希望ゲームソフト1本・¥ 9,800

合計 ¥407,600➡¥325,000

クレジットでもお申込み出来ます

限定お買得品も **金利大幅ダウンのクレジット** を御利用いただけます。

電話受付時間
●月曜日～金曜日 10：00～21：30
●土・日曜日・祭日 10：30～19：00

ショールームのお休み
■1月／1日(月)、2日(火)、11日(木)、18日(木)、25日(木)
■2月／1日(木)、8日(木)、15日(木)、22日(木)

●電話受注センターは3月中迄無休です。

パソコンのお問い合わせ御注文
03-987-7771

お客様相談室
03-987-7795

すでにご注文いただいている商品のお届け時期(納期)や、メンテナンス、その他のお問い合せは上記へお電話下さい。(10:30～19:00)

AOYAMA WORLD IN
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

パソコン高く下取り 買取りマス!!

今お持ちの機種を当社にて高額下取。
わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ…

03-987-7771

USED SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-1タクトビル3F　札幌店 札幌市中央区南2条西3丁目　旭川店 旭川市4条8丁目　株式会社 ワールド イン アオヤマ

特選中古パソコン

★NEC

8801シリーズ本体

品名	定価	価格
PC-8801-23/24/25(音源ボードII)	¥39,800	¥32,800
PC-8801/II SR30(5ドライブ2機増設)	¥258,000	¥55,500
PC-8801/II FR30(5ドライブ2機標準装備)	¥178,000	¥54,800
PC-8801FH30	¥168,000	¥64,800
PC-8801FA	¥168,000	¥79,000
PC-8801FE(本体)	¥129,000	¥67,800
PC-8801FE II(本体)	¥119,000	¥78,000
PC-8801 II MR(1Mバイトドライブ2機標準装備)	¥238,000	¥69,800
PC-8801MH	¥208,000	¥74,800
PC-8801IIMA	¥198,000	¥89,000
PC-8801MA2(本体)	¥168,000	¥94,800
PC-8801MC model 2(本体)	¥199,000	¥125,000
PC-88VA	¥298,000	¥95,000
PC-88VA2	¥298,000	¥118,000
PC-88VA3	¥398,000	¥178,000
PC-98DO(本体)(8801及び9801ソフト可能)	¥298,000	¥180,000

リスト以外にも多数商品をご用意しております。

9801シリーズ・286シリーズ

●3.5インチ

品名	定価	価格
PC-9801UV2	¥318,000	¥104,800
PC-9801UV21	¥318,000	¥138,000
PC-9801UX21	¥348,000	¥183,800
PC-9801EX2(本体3.5インチFDD2台内蔵)	¥348,000	¥207,800
PC-9801EX2(新品)	¥488,000	¥228,000
PC-9801UV11	¥265,000	¥154,800
PC-9801ES2(本体CPU386SX)	¥448,000	¥277,800
PC-286U-STD(本体)	¥248,000	¥137,800
PC-286US-H20(本体)	¥393,000	¥214,800
PC-286US-STD(本体)	¥368,000	¥158,000

●5インチ

品名	定価	価格
PC-9801Vm2(5"ドライブ2機標準装備)	¥415,000	¥144,800
PC-9801Vm21	¥390,000	¥154,800
PC-9801VM11(本体)	¥320,000	¥159,000
PC-9801VX2	¥433,000	¥172,000
PC-9801VX21(本体)	¥433,000	¥177,800
PC-9801VX41(本体)	¥630,000	¥224,800
PC-9801RX2(本体)	¥398,000	¥206,000
PC-9801RX2(本体)(新品限定品)	¥398,000	¥228,000
PC-9801RA2(本体)(新品限定品)	¥498,000	¥298,000
PC-9801RA2(本体)	¥498,000	¥280,000
PC-286V-STD(本体)	¥298,000	¥139,800
PC-286V-H20(本体)	¥443,000	¥178,800
PC-286VE-STD(本体)	¥298,000	¥148,800
PC-286VF-STD(本体)	¥298,000	¥164,800
PC-286VE-H40(本体)	¥513,000	¥244,800
PC-286VS-STD(本体)	¥388,000	¥198,000

リスト以外にも多数商品をご用意しております。

ラップトップ

品名	定価	価格
PC-9801LX5C(カラー液晶ディスプレー40MHDD)	¥748,000	¥509,000
PC-9801LV22	¥378,000	¥180,000
PC-9801LS2	¥628,000	¥379,000
PC-9801LS5	¥866,000	¥498,000
PC-286LE-STD	¥348,000	¥172,000
PC-286LS-STD	¥478,000	¥298,000
Dyna Book J3100SS(TOSHIBA)	¥198,000	¥160,000
J3100 SL-011(新品)(限定2台のみ)	¥398,000	¥168,000

周辺機器

品名	定価	価格
PC-8801-17	¥49,800	¥16,800
PC-8801-23/24	¥39,800	¥24,800
PC-9801-26K	¥25,000	¥16,800
PC-9801-26K(新品)	¥25,000	¥19,900
TN-F1(アクセル、PC-9801-26Kコンパチ)(新品)	¥22,000	¥14,800
ミュージくん(ローランドミュージックシステム)	¥93,000	¥75,000
HS-7R II(オムロンハンディスキャナ)(新品)	¥39,800	¥28,800
HS-10R II(オムロンハンディスキャナ)(新品)	¥49,800	¥34,980
SC-1(アクセルハンディスキャナ)(新品)	¥29,800	¥23,800
GT-1000(エプソンカラースキャナ)	¥79,800	¥49,800
JX-100(シャープカラースキャナ)(新品)	¥89,800	¥63,000
LGA-91(ビデオ画像取り込み)(新品)	¥24,800	¥19,800
MD-1200A III(1200ボーモデム)(新品)	¥24,800	¥15,200
MD2400B(オムロン2400ボー)(新品)	¥49,800	¥35,800
コムスター1212AT(NEC1200ボー)(新品)	¥21,000	¥16,300
MD-12FS(オムロン1200ボー)(新品)	¥21,000	¥15,800

ディスプレー

●2000文字ディスプレー

品名	定価	価格
CU-14G(2000文字デジタルRGB)	¥49,800	¥14,800
CZ-820D(2000文字RGBチューナ)	¥89,800	¥24,800

●4000文字ディスプレー

品名	定価	価格
PC-KD551	¥118,000	¥29,000
PC-KD551K	¥99,800	¥30,000
PC-KD852	¥99,800	¥39,800
PC-KD854	¥89,800	¥42,000
PC-KD855(4000, 0.42アナログディスプレー)	¥69,800	¥39,800
PC-KD855(4000, 0.42アナログディスプレー)(新品)	¥69,800	¥44,800
PC-KD854N(4000文字アナログ)	¥84,800	¥49,800
PC-KD862(アナログRGB)	¥99,800	¥47,800
PC-KD863S(ステレオ0.39アナログディスプレー)	¥138,000	¥53,000
PC-KD863S(ステレオスピーカ付ディスプレー)(新品)	¥99,800	¥56,800
PC-KD863SW(ステレオスピーカ付ディスプレー)(新品)	¥99,800	¥67,800
CU-14AD(アナログRGBビデオボード対応)	¥84,800	¥37,800
CU-14BD(4000文字アナログ)	¥64,800	¥33,800
CU-14FD(アナログ0.31ドットピッチ)	¥78,800	¥44,800
CU-14ED(アナログ0.39ドットピッチ)	¥78,800	¥38,800
N5913L(4050, 0.31ディスプレー)	¥138,000	¥52,000
PC-TV453N(ビデオボード対応)	¥138,000	¥54,800
CMT-146L	¥99,800	¥33,800
CMT-147L	¥84,800	¥36,800
PC-TV353(2000/4050, 0.39ディスプレーテレビ)	¥110,000	¥53,000
PC-TV353(2000/4050, 0.39ディスプレーテレビ)(新品)	¥110,000	¥59,800
PC-TV454(2000/4000, 0.39ディスプレーテレビ)(新品同様)	¥128,300	¥84,500
CZ830D(2000/4000 0.42ディスプレーテレビケーブル付)	¥99,800	¥48,800
AN-8TU(RGBシステムチューナ)	¥33,100	¥22,000
AN-8TU(RGBシステムチューナ)(新品)	¥33,100	現金特価

プリンター

●熱転写漢字プリンター

品名	定価	価格
PC-PR406M(24熱転写プリンター)	¥59,800	¥31,000
TX-24CL(10インチ24熱転写カラー)(新品)	¥69,800	¥41,000
PC-PR101TL2	¥79,800	¥39,800
AP-550(24ドット熱転写プリンター)	¥69,800	¥39,800
AP-550(24ドット熱転写プリンター)(新品)	¥69,800	¥44,800
PC-PR406(24熱転写漢字プリンター)	¥99,800	¥36,000
AP-500(24カラー熱転写)	¥64,800	¥39,800
AP-800PC(48ドット熱転写プリンター)	¥99,800	¥54,800

●24ドット10インチ漢字プリンター

品名	定価	価格
VP-500(24ドットプリンター)	¥87,000	¥44,800
PC-PR101F2(第2水準漢字ロム付)	¥138,000	¥58,800
VP-800(PCセット)(第2水準ロム付)	¥124,000	¥64,800
PC-PR150H(48ドットカラー熱転写プリンター)(新品)	¥84,800	¥62,800

●24ドット15インチ漢字プリンター

品名	定価	価格
PC-PR201H3(カラープリンター)	¥245,000	¥122,000
CR-3415CL(15インチ24ドットカラープリンター)(新品)	¥148,000	¥85,800
VP130K(カートリッジ、ケーブル付)	¥177,000	¥63,000
VP135EX(15インチ24ドットプリンター)	¥100,000	¥58,000
VP-1000(15インチ24ドットプリンター)	¥154,000	¥79,800
VP-2000(15インチ24ドットカラープリンター)	¥158,000	¥98,000

★SHARP

品名	定価	価格
CU-14AG1(4000文字ディスプレー)	¥118,000	¥34,800
CU-14H2(4000文字ディスプレー)	¥118,000	¥30,000
CU-14AD(4000文字ディスプレー)	¥84,800	¥37,800
CU-14BD(4000文字ディスプレー)	¥64,800	¥33,800
CU-14CD(4000文字ディスプレー)	¥84,800	¥42,000
AN-8TU(RGBシステムチューナ)	¥33,100	¥22,000
CZ-830D(4000文字チューナ付ディスプレー)	¥98,000	¥48,800
CZ-860D(4000文字チューナ付ディスプレー)(新品)	¥99,800	¥57,800

X68000シリーズ

品名	定価	価格
CZ-600C(本体)	¥369,000	¥174,800
CZ-600D(0.39ディスプレー)	¥129,800	¥69,800
CZ-601C(本体)	¥319,000	¥187,800
CZ-601D(0.39ディスプレー)	¥119,800	¥71,000
CZ-611C(本体:20MB,HDD付)	¥399,000	¥225,000
CZ-652C(本体:1MB68000PROタイプ)	¥298,000	¥198,000
CZ-662C(本体:40MHDD付PROタイプ)	¥408,000	¥285,000
CZ-602C(本体:40MHDD付EXPERTタイプ)	¥356,000	¥248,000
X68000セット(CZ-600C+CZ600D)	¥498,800	¥259,000
X68000セット(CZ-601C+CZ-601D)	¥438,800	¥278,000
X68000セット(CZ-601C+CZ-602D)	¥418,800	¥278,000
X68000セット(CZ-611C+CZ-602D)	¥498,800	¥300,000
CZ-603D(0.31ディスプレー)	¥84,800	¥59,800
CU-21CD(21インチディスプレー)	¥139,800	¥90,000

X-1シリーズ

品名	定価	価格
X-1 G10(CZ-820C)	¥69,800	¥5,980
X-1 G30(CZ-822C)	¥118,000	¥24,800
X-1 turbo II セット	¥297,800	¥98,000
X-1 turbo III(CZ-870C)	¥168,000	¥59,800
X-1 turbo III セット	¥277,800	¥109,800
X-1 turboZ(CZ-880C)	¥218,000	¥69,800
X-1 turboZセット	¥347,800	¥129,800
X-1 turboZ II セット(CZ-880C+CZ-830D)	¥269,600	¥132,000
X-1 turboZ III セット(CZ-888CB+CZ-860DB)	¥269,800	¥139,800
X-1 turboZ III セット(CZ-888CB+CZ-860DB)	¥269,000	¥158,000

周辺機器

品名	定価	価格
CZ-8KR(X-1F10:G10用漢字ロム)(新品)	¥38,000	¥15,900
CZ-8RL1	¥24,800	¥14,800
CZ-502F	¥99,800	¥29,800
CZ-503F	¥49,800	¥19,800
CZ-503F(新品)	¥49,800	¥28,900
CZ-8BS1(FM音源ボード)	¥23,800	¥16,800
CZ-52F(X-1F20用FDD)	¥29,800	¥20,000
CZ-53F(X-1Twin用FDD)	¥29,800	¥16,000
CZ-620H(X68K用20MB外付HDD)	¥178,000	¥58,000

X68000:X-1プリンター

品名	定価	価格
CZ-8PC1(24ドット熱転写プリンター)	¥69,800	¥34,800
CZ-8PC2(24ドット熱転写プリンター)	¥69,800	¥37,800
CZ-8PC3(24ドット熱転写プリンター)	¥65,800	¥43,000
CZ-8PC4(48ドット熱転写プリンター)	¥99,800	¥73,000
MZ-1P17(24ドット熱転写プリンター)	¥79,800	¥34,800
MZ-1P22(X-1:X68000用漢字プリンター)(新品)	¥69,800	¥29,800

ポケコン

品名	定価	価格
PC-1246DB(新品同様)	¥7,900	¥6,200
PC-1248DB(新品同様)	¥11,000	¥8,600
PC-1360(新品)	¥29,800	¥19,800
PC-1360+CE-140P(ポケコンセット)(新品)	¥72,000	¥22,800
PC-1445(ポケコン)(新品)	¥24,800	¥8,000
PC-E200(新品)	¥22,000	¥17,800
PC-E500(新品)	¥28,800	¥24,800

ポケコンは1台から大量台数まで対応いたしておりますので御相談下さい。

★FUJITSU

品名	定価	価格
FM77AV-2(本体)	¥158,000	¥29,800
FM77AV20-2(本体)	¥168,000	¥32,000
FM77AV-40(本体)	¥228,000	¥49,800
FM77AV-20EX(本体)	¥128,000	¥38,000
FM77AV-40EX(本体)	¥168,000	¥58,000
FM TV-152(2000文字ディスプレーテレビ)	¥89,800	¥42,000
FM TV-154(4000文字ディスプレーテレビ)	¥138,000	¥67,800
FM-TOWNS1(本体:1MBCDロム付)	¥338,000	¥184,000
FM-TOWNS2(本体:2MBCDロム付)	¥398,000	¥225,000
FM-DP531(TOWNS用ディスプレー)	¥89,800	¥65,000

FM-77/FM-TOWNSプリンター

品名	定価	価格
FM-PR353A(15"漢字プリンター)(新品)	¥138,000	¥103,000
FM-PR204B(10"カラー熱転写プリンター)(新品)	¥80,000	¥55,800
FM-PR101B(10"熱転写プリンター)(新品)	¥50,000	¥42,000

★MSX

品名	定価	価格
TH-14G1(2000文字21Pディスプレーテレビ)(限定品)	¥66,000	¥49,800
FS-A1FX(MSX2+パナソニック)(新品)	¥57,800	¥43,900
FS-A1WSX(MSX2+パナソニック)(新品)	¥69,800	¥54,800
HB-F1XV(MSX2+SONY)(新品)	¥61,800	¥53,500
HB-F1XDJ(MSX2+SONY)	¥69,800	¥53,500
HBP-F1C(24ドット漢字サーマルプリンター)(新品)	¥49,800	¥41,500
FS-PC1(48ドットカラープリンター)(新品)	¥59,800	¥49,800
HBD-F1(3.5インチフロッピーディスク)	¥36,800	¥28,900
HBI-300(300ボー全二重モデム)	¥24,800	¥19,800
HBI-1200(1200ボー全二重モデム)	¥32,800	¥25,900

★モデム

品名	定価	価格
MD-1200A III(1200bpsオムロン)(新品)	¥24,800	¥15,200
MD-12FS(1200bpsモデム)(新品)	¥21,000	¥15,800
MD-24FS4(2400bps薄型モデム)(新品)	¥44,800	¥34,800
SR-1200PH(1200bpsエプソン)(新品)	¥44,800	¥23,000
SR-240AT(2400bpsエプソン)(新品)	¥59,800	¥29,800

パソコン高く下取り買い取りマス!!

今お持ちの機種を高額下取りいたします。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ!…☎03-987-7771

中古パソコンを価格だけで選んではいませんか?

ワールド イン アオヤマの中古は他店にはマネのできない程多岐にわたる厳しいチェックをパスした特選品揃いです。企業よりの消耗品は一切扱っておりません。勿論、全商品マニュアル・ケーブル付ですので新品購入と同じ気分でお求めになれます。私共の自信は価格だけではありません。

電話受付時間 ●月曜日〜金曜日 10:00〜21:30 ●土・日曜日・祭日 10:30〜19:00

電話受注センターは3月中迄無休です。

AOYAMA WORLD IN
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

パソコンの下取り・買取り

03-987-7771

不要になったパソコン高く買取り下取ります。電話1本で査定し買取ります。近郊の方なら各店に直接お持ち下さい。

中古のご注文・中古商品在庫センター問い合わせ

03-986-9991

その日の在庫のリストが全てわかります。在庫は毎日変わりますのでお気軽にお問い合せ下さい。

USED SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-1タクトビル3F　札幌店 札幌市中央区南2条西3丁目　旭川店 旭川市4条8丁目　株式会社 ワールド イン アオヤマ



身近になったあのソフト！「ソフトアーデン」は、全国どこでも最新のソフトをお届けいたします。欲しいソフトが、今すぐお手元へ……ソフトの動きは凄まじい。

9800シリーズ

5″ 2FD・3.5″ 2FDシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ローグアライアンス	2FD	9,800	8,330
信長の戦国群雄伝	2FD	9,800	8,330
信長の戦国群雄伝CD付	2FD	12,200	10,370
維新の嵐	2FD	9,800	8,330
維新の嵐CD付	2FD	12,200	10,370
水滸伝	2FD	9,800	8,330
水滸伝CD付	2FD	12,200	10,370
太平洋の嵐DX	2FD	14,800	12,580
囲碁2	2FD	14,800	12,580
テトリス	2FD	6,800	5,780
天九牌	2FD	6,800	5,780
ウルティマII	2FD	7,800	6,630
AD&Dヒーローオブ・ランス	2FD	7,500	6,380
★闇の壱与伝説	2FD	7,800	6,630
★トワイライト・ゾーンIII	2FD	7,800	6,630

5″ 2HD・3.5″ 2HDシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
マスターオブモンスター	2HD	8,800	7,480
激突！日米機動部隊	2HD	9,800	8,330
大戦略IIIグレート	2HD	9,800	8,330
スーパー大戦略98	2HD	8,800	7,480
スーパー大戦略プロマップ	2HD	2,400	2,040
キャンペーン大戦略II	2HD	9,800	8,330
大戦略IIスペシャル	2HD	8,800	7,480
エアー・コンバット遊撃王II	2HD	8,800	7,480
大海令大日本帝国海軍	2HD	12,800	10,880
エメラルド・ドラゴン	2HD	8,800	7,480
提督の決断	2HD	14,800	12,580
テンプル・マスター	2HD	9,600	8,160
首斬り館	2HD	8,800	7,480
斬	2HD	9,800	8,330
斬!!ユーテリティ	2HD	4,800	4,080
斬!!シナリオコネクション	2HD	4,200	3,570
ワンダラース・フロム・イース	2HD	8,700	7,400
シュヴァルツシルトII	2HD	9,800	8,330
サイレントサービス	2HD	9,800	8,330
ロードス島戦記	2HD	9,800	8,330
ロードス島戦記・福神漬	2HD	3,800	3,230
ミッドガルツ	2HD	9,800	8,330
ラ・ヴァルー	2HD	8,800	7,480
銀河英雄伝	2HD	8,800	7,480
銀河英雄伝パワーアップ	2HD	4,800	4,080
銀河英雄伝プラスセット	2HD	11,600	9,860
リングマスターII	2HD	7,800	6,630
ギャラクシアン・スプリット	2HD	9,800	8,330
神の聖都	2HD	9,800	8,330
35万キロの虚空	2HD	9,800	8,330
ダークレイス	2HD	9,800	8,330
ソフトでハードな物語2	2HD	7,800	6,630
夢幻戦士ヴァリスII	2HD	8,800	7,480
アルビオン	2HD	8,800	7,480
ギャラクシー・スプリット	2HD	9,800	8,330
ダンジョン・マスター	2HD	9,800	8,330
ローグアライアンス	2HD	9,800	8,330
メル・ルーン	2HD	9,800	8,330
ビートバイス	2HD	8,800	7,480
森田将棋2	2HD	10,000	8,500
谷川浩司将棋指南III	2HD	7,800	6,630
J・ニクラウスチャンピオンゴルフ	2HD	8,800	7,480
ゴルフ・コンストラクション	2HD	12,800	10,880
ダブルイーグル	2HD	9,500	8,080
遙かなるオーガスタ	2HD	12,800	10,880
アルバトロスII	2HD	9,800	8,330
碁キチくん中級上	2HD	14,800	12,580
定石徹底研究上(囲碁)	2HD	9,800	8,330
〃 〃 下(囲碁)	2HD	9,800	8,330
ミュージアム4システム	2HD	12,800	10,880
ミュージアム4サウンド	2HD	7,800	6,630
ミュージアム3・曲データー集	2HD	各3,800	各3,230
雀豪2	2HD	9,800	8,630
雀皇登龍門	2HD	9,800	8,630
星占術大全	2HD	12,800	10,880
石 道	2HD	7,800	6,630
ポリス・クェスト2	2HD	8,800	7,480
アルフィム	2HD	9,800	8,330
上海II	2HD	6,800	5,780
AD&Dヒーローオブ・ランス	2HD	7,500	6,380
AD&Dプール・オブ・レディアンス	2HD	9,800	8,330
ウルティマIII	2HD	8,800	7,480
MSフィールド・ガンダム	2HD	6,800	5,780
世界征服	2HD	9,800	8,330
ウィングス	2HD	7,800	6,630
ブライ 上巻	2HD	8,800	7,480
琉球	2HD	5,800	4,930
チカ勉 学習システム	2HD	38,000	32,300
チカ勉 基礎英単語	2HD	12,000	10,200
チカ勉 英熟語	2HD	12,000	10,200
チカ勉 カルタ(百人一首)	2HD	12,000	10,200
ナビチューン・ドラゴン	2HD	8,800	7,480
デュエル	2HD	8,700	7,400
ディオス	2HD	9,800	8,330
ファー・サイド・ムーン	2HD	9,500	8,080
カルメン・サンディゴ・イン・J	2HD	9,800	8,330
アークスII	2HD	8,800	7,480
あーくしゅ	2HD	6,800	5,780
DOLL	2HD	7,800	6,630
プルトン・レイ	2HD	8,800	7,480
プルトン・レイ・シナリオ	2HD	4,800	4,080
戦略空軍	2HD	7,800	6,630
バトル	2HD	14,800	12,580
神戸恋愛物語	2HD	8,800	7,480
ミスティ Vol.2	2HD	5,000	4,250
ミスティ Vol.3	2HD	5,000	4,250
ZERO	2HD	8,800	7,480
トンネルズ&トロールズ	2HD	9,800	8,330
★ぴんきい・ぽんきい①～③	2HD	各5,800	各4,930
★ランス	2HD	6,800	5,780
★きゃんきゃんバニー	2HD	5,800	4,930
★ガールズパラダイス	2HD	7,800	6,630
★クレセント・ムーンがくる	2HD	6,800	5,780
★天使たちの午後III	2HD	7,800	6,630
★天使たちの午後番外3	2HD	8,800	7,480
★カオスエンジェルス	2HD	7,800	6,630
★ピュア	2HD	6,800	5,780
★夜の天使たち	2HD	8,800	7,480
★ポッキー	2HD	7,800	6,630
★コスモスクラブ	2HD	8,800	7,480
★イミテーションは愛せない	2HD	6,800	5,780
★ブルーウィンド	2HD	7,800	6,630
★めかたのおおきみ	2HD	7,800	6,630
★せまってみたい	2HD	6,800	5,780
★あぶない・てんぐ伝説	2HD	5,800	4,930
★殺しのドレス2	2HD	6,800	5,780
★デザート	2HD	6,800	5,780
★D.P.S	2HD	5,800	4,930
★電脳学園	2HD	8,800	7,480
★電脳学園シナリオII	2HD	8,800	7,480
★水龍士エ	2HD	9,800	8,330
★水龍士II	2HD	9,800	8,330
★晴のちおおさわぎ	2HD	5,800	4,930
★ルンルン狂走曲	2HD	7,800	6,630
★アリス達の午後①②	2HD	各7,800	各6,630
★FOXY	2HD	6,800	5,780
★リップスティックADV2	2HD	6,800	5,780
★ドラゴン・ナイト	2HD	6,800	5,780
★あぶない・てんぐ伝説	2HD	5,800	4,930
★ブルー・ムーン・ストーリー	2HD	6,800	5,780
★禁断のパラダイス	2HD	6,800	5,780
★トリロジー	2HD	6,800	5,780
★リガート	2HD	6,800	5,780
★セーラー服戦士フェリス	2HD	8,800	7,480
★ときめきセシル	2HD	7,800	6,630
★バロンチョ身体検査	2HD	6,800	5,780
★気分ははずてる・たっち	2HD	7,800	6,630
★ライム	2HD	7,800	6,630

5″ 2DD・3.5″ 2DDシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ソーサリアン	2DD	9,800	8,330
ソーサリアン・追加シナリオ	2DD	3,800	3,230
ソーサリアン・ユーテリティ	2DD	3,800	3,230
戦国ソーサリアン	2DD	3,800	3,230
ピラミッドソーサリアン	2DD	3,800	3,230
Jet	2DD	9,800	8,330
★ビデオクィーンをさがせ	2DD	6,800	5,780
★パペットショー	2DD	4,000	3,400

5″ 2HDシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
サバッシュ	5HD	8,800	7,480
戦略空軍	5HD	8,800	7,480
★せろり	5HD	7,800	6,630
★ときめきスポーツギャル	5HD	7,800	6,630
★ときめきスポーツII・III	5HD	各5,800	各4,930
★レナム	5HD	9,800	8,330

8800SRシリーズ

SR以降シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ワンダラーズ・フロム・イース	5FD	8,700	7,400
信長の野望全国版	5FD	9,800	8,330
信長の戦国群雄伝	5FD	9,800	8,330
信長の戦国群雄伝CD付	5FD	12,200	10,370
維新の嵐SR	5FD	9,800	8,330
維新の嵐CD付SR	5FD	12,200	10,370
三国志	5FD	14,800	12,580
三国志II	5FD	14,800	12,580
三国志II CD付	5FD	17,200	14,620
水滸伝	5FD	9,800	8,330
水滸伝CD付	5FD	12,200	10,370
ジンギスカン	5FD	9,800	8,330
ジンギスカンCD付	5FD	12,200	10,370
エアーコンバット遊撃王II	5FD	8,800	7,480
ワードラゴン妖獣戦記	5FD	8,700	7,400
夢幻戦士ヴァリスII	5FD	8,800	7,480
MSフィールド・ガンダム	5FD	6,800	5,780
DCコネクション	5FD	9,800	8,330
神の聖都	5FD	9,800	8,330
魔晶伝説ラ・ヴァルー	5FD	8,800	7,480
ファイアー・ホーク	5FD	7,800	6,630
やじうまペナントレース	5FD	7,800	6,630
ペナントレース1989データー	5FD	4,800	4,080
J.ニクラウス・ゴルフ	5FD	8,800	7,480
キャンペーン大戦略II	5FD	8,800	7,480
スーパー大戦略	5FD	8,000	6,800
スーパー大戦略マップコレク	5FD	4,800	4,080
F15-ストライクイーグル	5FD	7,800	6,630
天地を喰らう	5FD	6,800	5,780
項羽と劉邦	5FD	7,200	6,120
第三帝国	5FD	6,800	5,780
自己中心派2	5FD	6,800	5,780
自己中心派3	5FD	6,800	5,780
雀豪I	5FD	8,800	7,480
銀河	5FD	7,800	6,630
麻雀悟空	5FD	6,800	5,780
パワフルまぁじゃん2	5FD	7,800	6,630
自己中心派パズルコレクション	5FD	4,800	4,080
上海II	5FD	6,800	5,780
琉球	5FD	5,800	4,930
銀河英雄伝	5FD	8,800	7,480
銀河英雄伝パワーアップ	5FD	4,800	4,080
銀河英雄伝プラスセット	5FD	11,600	9,860
シュヴルツ・シルト	5FD	9,800	8,330
シュヴルツ・シルトII	5FD	9,800	8,330
マスターオブモンスター	5FD	8,000	6,800
マスターオブモンスター・マップ	5FD	4,800	4,080
ラストハルマゲドン	5FD	7,800	6,630
サーク	5FD	8,800	7,480
バブルガムクライシス	5FD	7,800	6,630
ADVファンタジアン	5FD	7,800	6,630
ミッドガルツA	5FD	7,800	6,630
ミットガルツB	5FD	7,800	6,630
スナッチャー	5FD	8,800	7,480
サイオブレード	5FD	8,800	7,480
クリムゾンII	5FD	7,800	6,630
バルバトウスの魔女	5FD	7,800	6,630
アルフェイム	5FD	8,800	7,480
ウィザードリィIV	5FD	12,800	10,880
琥珀色の遺言	5FD	9,800	8,330
デュアルターゲット	5FD	7,800	6,630
めぞん一刻	5FD	6,800	5,780
めぞん一刻完結編	5FD	7,800	6,630
気まぐれオレンジロード	5FD	7,800	6,630
ディオス	5FD	8,800	7,480
エメラルドドラゴン	5FD	8,800	7,480
トンネルズ&トロールズ	5FD	9,800	8,330
夢幻の心臓III	5FD	9,700	8,250
パイレーツ	5FD	8,800	7,480
ライナス	5FD	6,800	5,780
ミュージックアート88	5FD	14,800	12,580
ミュージアムサウンドボードII	5FD	12,800	10,880
ミュージアム3曲データー集	5FD	5,800	4,930
ミュージアム3・曲データー集	5FD	各3,800	各3,230
天九牌・新桃源境	5FD	3,600	3,060
坂田血風録(囲碁)	5FD	8,800	7,480
続坂田血風録	5FD	8,800	7,480
続々坂田血風録	5FD	8,800	7,480
谷川浩司将棋指南2	5FD	7,800	6,630
森田和郎の将棋	5FD	7,800	6,630
テトリス	5FD	6,800	5,780
ダビンチ(グラフィック・ツール)	5FD	6,800	5,780
アクター(グラフィック・ツール)	5FD	12,800	10,880
ラルフ(グラフィックツール)	5FD	12,800	10,880
英和辞典	5FD	14,800	12,580
メフィスト	5FD	8,800	7,480
デュエル	5FD	8,700	7,400
ブライ 上巻	5FD	8,800	7,480
ハラキリ	5FD	8,800	7,480
アークスII	5FD	8,800	7,480
倉庫番パーフェクト	5FD	6,800	5,760
DOLL	5FD	7,800	6,630
ミスティ Vol.2	5FD	5,000	4,250
ミスティ Vol.3	5FD	5,000	4,250
ナビチューン	5FD	8,700	7,400
ミスティ・ブルー	5FD	8,800	7,480
神戸恋愛物語	5FD	8,800	7,480
装甲騎甲兵ボトムズ	5FD	7,800	6,630
ドラゴンスレーヤーVI	5FD	8,700	7,400
あーくしゅ	5FD	6,800	5,760
無敵刑事大打撃	5FD	7,800	6,630
紫禁城	5FD	6,800	5,760
ルーン・ワース黒衣の貴公子	5FD	8,800	7,480
ティル・ナ・ノーグ	5FD	8,800	7,480
メルルーン	5FD	8,800	7,480
★きゃんきゃんバニー	5FD	5,800	4,930
★ガールズパラダイス	5FD	7,800	6,630
★闇の壱与伝説	5FD	7,800	6,630
★ぴんきい・ぽんきい①～③	5FD	各5,800	各4,930
★やりたい放題2	5FD	6,800	5,780
★夜の天使たち	5FD	8,800	7,480
★ごくらく天国	5FD	7,800	6,630
★トリロジー	5FD	6,800	5,760
★おんなけいさつたい	5FD	7,800	6,630
★ウォーターフロントADV	5FD	6,800	5,760
★イミテーションは愛せない	5FD	6,800	5,760
★天使たちの午後3	5FD	8,800	7,480
★天使たちの午後番外3	5FD	8,800	7,480
★コスモスクラブ	5FD	8,800	7,480
★超番外制服図鑑	5FD	7,800	6,630
★リップスティックADV	5FD	6,800	5,780
★はっちゃけあやよ	5FD	3,800	3,230
★ポッキー	5FD	7,800	6,630
★晴のちおおさわぎ	5FD	5,800	4,930
★プライベートスクール	5FD	6,800	5,780
★全国おんせん麻雀	5FD	7,800	6,630
★ブルーウィンド	5FD	7,800	6,630
★韋駄天いかせ男	5FD	6,800	5,780
★テレフォンクラブストーリー	5FD	7,800	6,630
★クリスタルドリーム	5FD	7,800	6,630
★気分ははずてるたっち	5FD	7,800	6,630
★バーミリオン	5FD	6,800	5,760
★シェナン・ドラゴン	5FD	6,800	5,760
★ドキドキシャッターチャンス	5FD	4,800	4,080
★シャッターチャンスデーター	5FD	各3,000	各2,550
★ときめきスポーツギャル	5FD	7,800	6,630
★スポーツギャルデーターII・III	5FD	各5,800	各4,930
★スターシップランデブー	5FD	8,800	7,480
★美しき獲物I～VI	5FD	各4,000	各3,400
★禁断のパラダイス	5FD	6,800	5,780
★めかたのおおきみ	5FD	7,800	6,630
★超番外アダルティン	5FD	6,800	5,780
★おとめ・ぱーてぃ	5FD	7,800	6,630
★長くて甘い夜	5FD	7,800	6,630
★デザート	5FD	6,800	5,780
★せまってみたい	5FD	6,800	5,780
★殺しのドレス	5FD	6,800	5,780
★殺しのドレスII	5FD	6,800	5,780
★麻雀狂時代SPII冒険	5FD	7,800	6,630
★アリス達の午後①②	5FD	各7,800	各6,630
★雀ボーグすずめ	5FD	7,800	6,630
★ブルー・ムーン・ストーリー	5FD	6,800	5,760
★フルーツ・カクテル	5FD	3,800	3,230
★フルーツ・カクテル別売	5FD	3,800	3,230
★ときめきセシル	5FD	7,800	6,630
★ゴルフきゃぴきゃぴるん	5FD	7,800	6,630
★ベロンチョ身体検査	5FD	6,800	5,760
★電脳学園シナリオII	5FD	8,800	7,480
★クレセント・ムーンがある	5FD	5,800	4,930
★①リップスティックADV2	5FD	6,800	5,760
★セーラー服戦士フェリス	5FD	6,800	5,760
★おとめパーティ	5FD	7,800	6,630
★ドラゴン・ナイト	5FD	6,800	5,760
★SAYOKO	5FD	7,800	6,630
★あぶないてんぐ伝説	5FD	5,800	4,930
★バミリオン	5FD	6,800	5,760
★学園の招待状	5FD	6,800	5,760
★ホワイト・クリスマス2	5FD	6,800	5,760

SR-MRシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ソーサリアンSR	5FD	9,800	8,330
ソーサリアン・追加シナリオ	5FD	3,800	3,230
ソーサリアン・ユーテリティ	5FD	3,800	3,230
戦国ソーサリアン	5FD	3,800	3,230
ピラミッドソーサリアン	5FD	3,800	3,230
ファンタジー3	5FD	9,800	8,330
ウルティマI	5HD	6,800	5,780
ウルティマII	5FD	7,800	6,630
ウルティマIII	5FD	8,800	7,480
ウルティマIV	5FD	9,800	8,330
マイト&マジックII	5FD	9,800	8,330
ローグアライアンス	5FD	9,800	8,330
探偵団X	5FD	7,800	6,630
天九牌	5FD	6,800	5,780
AD&Dヒーローオブ・ランス	5FD	7,500	6,380
AD&Dプール・オブ・レディアンス	5FD	9,800	8,330

FH以降シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
プラジェーター	5FD	7,800	6,630

VAシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
アランティアVAスペシャル	5HD	8,800	7,480
ソーサリアンVA	5HD	9,800	8,330
ソーサリアン・追加シナリオ	5HD	3,800	3,230
ソーサリアン・ユーテリティ	5HD	3,800	3,230
戦国ソーサリアン	5HD	3,800	3,230
ピラミッドソーサリアン	5HD	3,800	3,230
太平洋の嵐DX	5HD	14,800	12,580
太平洋の嵐パワーアップ	5HD	5,800	4,930
トリトーン・ファイナル	5HD	9,800	8,330
信長の戦国群雄伝VA	5HD	9,800	8,330
維新の嵐VA	5HD	9,800	8,330
維新の嵐CD付VA	5HD	12,200	10,370
提督の決断VA	5HD	14,800	12,580
提督の決断CD付	5HD	17,200	14,620
ミッドガルツデュアルサイド	5HD	12,800	10,880
天九牌VA	5HD	6,800	5,780
ロードス島戦記VA	5HD	9,800	8,330
ファーストクィーンVA	5HD	8,800	7,480
ローグアライアンスVA	5HD	9,800	8,330
ファミスタ1989ペナントレース	5HD	6,800	5,780
水滸伝VA	5HD	9,800	8,330
ウルティマII	5HD	7,800	6,630
ウルティマIII	5HD	8,880	7,480
ウルティマIV	5HD	9,800	8,330
AD&Dヒーローオブ・ランス	5FD	7,500	6,380
AD&Dプール・オブ・レディアンス	5HD	9,800	8,330
★ランス	5HD	6,800	5,760
★D.P.S	5HD	5,800	4,930

MR～VAシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
Gaudiバルセロナ	5HD	9,800	8,330

FMシリーズ

FM-77/AVシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
三国志	3FD	14,800	12,580
信長の野望全国版	3FD	9,800	8,330
大戦略FM	3FD	6,800	5,780
A列車で行こう	3FD	7,800	6,630
ミュージアム3	3FD	9,800	8,330
ミュージアム3曲データー	3FD	5,800	4,930
ダビンチ(グラフィックツール)	3FD	6,800	5,780
リターンオブイシター	3FD	6,800	5,780
ウィザードリィIV	3FD	12,800	10,370
デュアルターゲット	3FD	7,800	6,630
イース	3FD	7,800	6,630
ウルティマIV	3FD	11,800	10,030
★ガールズ・パラダイス	3FD	7,800	6,630
★くりぃむレモン	3FD	7,800	6,630
★学園物語	3FD	6,800	5,780

FM77AVシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
維新の嵐AV	3FD	9,800	8,330
水滸伝AV	3FD	9,800	8,330
水滸伝CD付AV	3FD	12,200	10,370
三国志AV	3FD	14,800	12,580
ジンギスカンAV	3FD	9,800	8,330
ジンギスカンCD付AV	3FD	12,200	10,370
信長の野望全国版AV	3FD	9,800	8,330
ワールドゴルフ2AV	3FD	7,800	6,630
プロ野球ファンAV	3FD	8,800	7,480
プロ野球養成ギプスAV	3FD	3,900	3,320
麻雀悟空AV	3FD	6,800	5,780
自己中心派AV	3FD	6,800	5,780
テトリスAV	3FD	6,800	5,780
ミュージアム2 AV	3FD	8,000	6,800
アートクリエータ(グラフィック)AV	3FD	14,800	12,580
アートクリエータ(マウス付)AV	3FD	22,000	18,700
ローグアライアンスAV	3FD	9,800	8,330
イースAV	3FD	7,800	6,630
イースII AV	3FD	7,800	6,630
サイオブレードAV	3FD	8,800	7,480
アンジェラスAV	3FD	8,200	6,970
ジーザスAV	3FD	7,800	6,630
スペースハリアAV	3FD	7,500	6,380
マイト&マジック2AV	3FD	9,800	8,330
シルフィードAV	3FD	6,800	5,780
めぞん一刻完結編AV	3FD	7,800	6,630
億万長者AV	3FD	9,800	8,330
琥珀色の遺言AV	3FD	9,800	8,330
リバイバーAV	3FD	6,800	5,780
ミスティ Vol.2AV	3FD	5,000	4,250
ミスティ Vol.3	3FD	5,000	4,250
★ガールズ・パラダイス	3FD	7,800	6,630
★やりたい放題2AV	3FD	6,800	5,780
★天使たちの美奈子AV	3FD	7,800	6,630
★イミテーションは愛せない	3FD	6,800	5,780
★禁断のパラダイスAV	3FD	6,800	5,780

FM-Townsシリーズ

CD-ROMシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
信長の野望戦国群雄伝	CD-R	11,800	10,030
アフターバーナー	CD-R	9,800	8,330
サイバーシティー	CD-R	9,800	8,330
ターボ・アウトラン	CD-R	9,800	8,330
史上最強ビデオバイブル	CD-R	4,800	4,080
リンケージ第4のユニットパック	CD-R	9,800	8,330
インビテーション影の招待状	CD-R	9,800	8,330
エボリューション	CD-R	9,800	8,330
Rタイプ	CD-R	9,800	8,330
ソフトでハードな物語	CD-R	9,800	8,330
ソフトでハードな物語2	CD-R	9,800	8,330
森田将棋II	CD-R	14,800	12,580
囲碁II	CD-R	14,800	12,580
詰碁指南「囲碁道場」	CD-R	9,800	8,330
ミスティ	CD-R	9,800	8,330
ミスティ Vol.3	CD-R	5,000	4,250
トンネルズ&トロールズ	CD-R	9,800	8,330
スーパーオデッセ	CD-R	9,700	8,250
マイフェア・レディー	CD-R	28,000	23,800
麻雀悟空	CD-R	8,800	7,480
C・エディット・タウンズ	CD-R	30,000	25,500
C・トレース・タウンズ	CD-R	68,000	57,800
芸達者タウンズ	CD-R	20,000	17,000
テラタウンズ	CD-R	32,200	27,200
アスカ	CD-R	40,000	34,000
コロニー	CD-R	9,800	8,330
オペレーション・ウルフ	CD-R	12,800	10,880
ファイナルフロー	CD-R	9,800	8,330
ラストハルマゲドン	CD-R	8,800	7,480
ニュージーランドストーリー	CD-R	9,800	8,330
きみとしーたいYOU雀	CD-R	12,800	10,880
35万キロ空虚	CD-R	9,800	8,330
メモリーズ	CD-R	8,800	7,480
AIR・ウェーブA.D.V	CD-R	9,800	8,330
ザ・ヨットマン	CD-R	10,000	8,500
デュアル・ターゲット	CD-R	8,800	7,480
ドラゴン・ショック	CD-R	6,800	5,780
キャン・キャンコレクション大富豪	CD-R	5,800	4,930
スーパー・オデッセイ	CD-R	12,800	10,880
麻雀武蔵	CD-R	9,800	8,330
TOWNS百人一首	CD-R	15,000	12,750
帝都大戦	CD-R	8,000	6,800
ZERO	CD-R	8,800	7,480
遙かなるオーガスタ	CD-R	12,800	10,880
ムービイ・タウンズ	CD-R	18,000	15,300
CRISS	CD-R	24,000	20,400
クリアマインド	CD-R	19,800	16,830
丸暗記英単語中学生シリーズ	CD-R	14,000	11,900
FM-OASYS	FD版	55,000	46,750
FM-OASYS	HD版	58,000	49,300
宴会王		3,500	2,980
ハイパー遊名人		42,000	35,700
★ザ・デート	CD-R	9,800	8,330

3,5″ 2HDシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
スーパー大戦略	3HD	8,800	7,480
ミュージックプロタウンズ	3HD	19,800	16,830
ガンシップ	3HD	11,800	10,030

X1シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
三国志	5FD	14,800	12,580
ジンギスカン	5FD	9,800	8,330
ジンギスカンCD付	5FD	12,200	10,370
信長の野望全国版	5FD	9,800	8,330
麻雀悟空	5FD	6,800	5,780
テトリス	5FD	6,800	5,780
ローグアライアンス	5FD	9,800	8,330
ラストハルマゲドン	5FD	7,800	6,630
ウルティマIII	5FD	8,800	7,480
ウルティマIV	5FD	9,800	8,330
ウィザードリィIV	5FD	12,800	10,880
めぞん一刻完結編	5FD	7,800	6,630
倉庫番パーフェクト	5FD	6,800	5,780
トンネルズ&トロールズ	5FD	9,800	8,330
★長くて甘い夜	5FD	7,800	6,630
★やりたい放題2	5FD	6,800	5,780
★早乙女学園入学	5FD	6,800	5,780
★なぎさの館	5FD	7,800	6,630
★天使たちの美奈子	5FD	7,800	6,630
★学園物語	5FD	6,800	5,780
★美しき獲物①～Ⅳ	5FD	各4,000	各3,400

SOFT ARDEN

商品名	メディア	価格	割引価格
★ときめきスポーツギャル	5FD	7,800	6,630
★ときめきスポーツII・III	5FD	各5,800	各4,930

X1ターボシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
維新の嵐	5FD	9,800	8,330
維新の嵐CD付	5FD	12,200	10,370
ジンギスカン	5FD	9,800	8,330
ジンギスカンCD付	5FD	12,200	10,370
三国志	5FD	14,800	12,580
水滸伝	5FD	9,800	8,330
水滸伝CD付	5FD	12,200	10,370
信長の戦国群雄伝	5FD	9,800	8,330
信長の戦国群雄伝CD付	5FD	12,200	10,370
電脳水滸伝	5FD	7,800	6,630
スーパー大戦略	5FD	8,000	6,800
スーパー大戦略マップ	5FD	4,800	4,080
ローグアライアンスⓉ	5FD	9,800	8,330
ガルフストリーム	5FD	8,800	7,480
イース2	5FD	7,800	6,630
ソーサリアン	5FD	9,800	8,330
ソーサリアン・追加シナリオ	5FD	3,800	3,230
ソーサリアン・ユーティリティ	5FD	3,800	3,230
戦国ソーサリアン	5FD	3,800	3,230
ピラミッドソーサリアン	5FD	3,800	3,230
ウルティマIIⓉ	5FD	7,800	6,630
AD&Dヒーロー・オブ・ランス	5FD	7,500	6,380
AD&Dプール・オブ・レディアンス	5FD	9,800	8,330
デュアルターゲット	5FD	7,800	6,630
アークス	5FD	9,800	8,330
マスターオブモンスター	5FD	8,000	6,800
モスターオブモンスターマップ	5FD	4,800	4,080
サイオブレード	5FD	8,800	7,480
トリトーン2	5FD	9,800	8,330
パワフルまぁじゃん2	5FD	7,800	6,630
リターンオブイシター	5FD	6,800	5,780
プロ野球ファン	5FD	8,800	7,480
プロ野球養成ギブス	5FD	3,900	3,320
ミスティVol.2	5FD	5,000	4,250
ミスティVol.3	5FD	5,000	4,250
ウルティマIII	5FD	8,800	7,480
★イミテーションは愛せない	5FD	6,800	5,780
★ガールズパラダイス	5FD	7,800	6,630
★麻雀狂時代SPII冒険	5FD	6,800	5,780
★禁断のパラダイス	5FD	6,800	5,780
★ときめきセシル	5FD	7,800	6,630

X68000シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
水滸伝	5HD	9,800	8,330
水滸伝CD付	5HD	12,200	10,370
信長の戦国群雄伝	5HD	9,800	8,330
信長の戦国群雄伝CD付	5HD	12,000	10,200
三国志	5HD	14,800	12,580
ジンギスカン	5HD	9,800	8,330
ジンギスカンCD付	5HD	12,200	10,370
信長の野望全国版	5HD	9,800	8,330
太平洋の嵐DX	5HD	14,800	12,580
大海令	5HD	12,800	10,880
A列車で行こうII	5HD	12,800	10,880
スーパー大戦略68K	5HD	8,800	7,480
パワフルまぁじゃん2	5HD	7,800	6,630
麻雀悟空	5HD	7,800	6,630
麻雀最強武蔵	5HD	9,800	8,330
麻雀狂時代SP	5HD	7,800	6,630
雀豪I	5HD	9,800	8,330
テトリス	5HD	6,800	5,780
ニュージーランドストーリー	5HD	8,800	7,480
ローグアライアンス	5HD	9,800	8,330
ミッドガルツPRO68K	5HD	12,800	10,880
リングマスター	5HD	8,800	7,480
ガウディ・バルセロナの風	5HD	9,800	8,330
サバッシュ	5HD	8,800	7,480
ファンタジーゾーン	5HD	7,800	6,630
アフターバーナー	5HD	9,200	7,820
スーパーラスベガス	5HD	12,800	10,880
パックマニア	5HD	7,800	6,630
ドラゴンスピリット	5HD	8,800	7,480
熱血高校ドッジボール	5HD	7,800	6,630
Vボール	5HD	7,900	6,720
J.ニクラウスSPゴルフ	5HD	8,800	7,480
J.ニクラウス・ゴルフコースデータ	5HD	4,800	4,080
ダブル・イーグル	5HD	9,500	8,080
ゴルフコンストラクション	5HD	12,800	10,880
スタークルーザー	5HD	8,800	7,480
フルスロットル	5HD	8,800	7,480
ウルティマIV	5HD	9,800	8,330
サンダーフォースII	5HD	9,800	8,330
スーパーハングオン	5HD	7,800	6,630
アークスII	5HD	8,800	7,480
あーくしゅ	5HD	6,800	5,780
Zeroゼロ	5HD	8,800	7,480
ラストハルマゲドン	5HD	9,800	8,330
源平討魔伝	5HD	7,800	6,630
デスブリンガー	5HD	9,800	8,330
ホテルウォーズ	5HD	9,800	8,330
ジェノサイド	5HD	8,800	7,480
ラグーン	5HD	8,800	7,480
ソフトでハードな物語	5HD	7,800	6,630
ソフトでハードな物語2	5HD	7,800	6,630
テラッツオ	5HD	19,400	16,490
マーダークラブDX	5HD	7,800	6,630
めぞん一刻完結編	5HD	9,800	8,330
ザ・マン・アイ・ラブ	5HD	7,800	6,630
プロダクションマネージャー	5HD	9,800	8,330
銀河英雄伝	5HD	8,800	7,480
琥珀色の遺言	5HD	9,800	8,330
35万キロの虚空	5HD	9,800	8,330
森田将棋II	5HD	10,000	8,500
ZsスタッフPRO68K	5HD	58,000	49,300
Gツール	5HD	28,000	23,800
E68K(イーロクハチケイ)	5HD	19,800	16,830
G68K(グラフィックツール)	5HD	14,800	12,580
天九牌	5HD	6,800	5,780
たーみのる	5HD	12,800	10,880
たーみのる2(通信ソフト)	5HD	17,800	15,130
斬・陽炎の時代	5HD	9,800	8,330
バトルチェス	5HD	9,800	8,330
ヴァリスII	5HD	9,800	8,330
ねじ式	5HD	12,800	10,880
アルフェイム	5HD	9,800	8,330
やじうまペナントレース	5HD	7,800	6,630
やじうまペナントレース89年	5HD	7,800	6,630
ウイングス	5HD	7,800	6,630
琉球	5HD	5,800	4,930
ドラゴン	5HD	6,800	5,780
デジタル・クラフト	5HD	39,800	33,830
ディオス	5HD	9,800	8,330
ラグーン	5HD	8,800	7,480
A-JAX	5HD	8,800	7,480
メタル・サイト	5HD	8,800	7,480
ガンマ・プラネット	5HD	6,800	5,780
シャッフルパック・カフェ	5HD	7,800	6,630
モトス	5HD	7,800	6,630
ミスティVol.2	5HD	5,000	4,250
ミスティVol.3	5HD	5,000	4,250
フラッピ2	5HD	8,800	7,480
斬	5HD	9,800	8,330
斬・シナリオ・コレクションVol.I	5HD	4,200	3,570
ナイト・アームズ	5HD	9,700	8,250
南海の死闘	5HD	8,800	7,480
ファースト・クィーン	5HD	8,800	7,480
レナム	5HD	9,800	8,330
シュヴルツ・シルト	5HD	12,800	10,880
アルビオン	5HD	9,800	8,330
ハイブリッドフレーマーナイト	5HD	9,700	8,250
神戸恋愛物語	5HD	8,800	7,480
倉庫番パーフェクト	5HD	6,800	5,780
ダンジョン・マスター	5HD	9,800	8,330
★コスモスクラブ	5HD	8,800	7,480
★ガールズパラダイス	5HD	7,800	6,630
★スターシップランデブー	5HD	8,800	7,480
★イミテーションは愛せない	5HD	6,800	5,780
★やりたい放題2	5HD	6,800	5,780
★気分はぱすてるたっち	5HD	7,800	6,630
★アリスたちの午後①②	5HD	各7,800	各6,630
★天使たちの午後III	5HD	8,800	7,480
★リヴィード	5HD	6,800	5,780
★リップ・スティックADV	5HD	6,800	5,780
★ランス	5HD	6,800	5,780
★D.P.S	5HD	5,800	4,930
★トワイライト・ゾーンIII	5HD	7,800	6,630
★あぶない・てんぐ伝説	5HD	5,800	4,930
★クレンセ・ムーンがある	5HD	5,800	4,930
★ブルーウィンド	5HD	7,800	6,630
★めかたのおおきみ	5HD	7,800	6,630

MSX2シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ROMシリーズ			
維新の嵐	ROM	11,880	10,030
信長の戦国群雄伝	ROM	11,800	10,030
信長の戦国群雄伝CD付	ROM	14,200	12,070
水滸伝	ROM	11,800	10,030
水滸伝CD付	ROM	14,200	12,070
ジンギスカン	ROM	9,800	8,330
ジンギスカンCD付	ROM	12,200	10,370
三国志	ROM	14,800	12,580
信長の野望全国版	ROM	9,800	8,330
F15-ストライクイーグル	ROM	5,800	4,930
アクロジェット	ROM	5,800	4,930
A列車で行こう	ROM	7,800	6,630
魂斗羅	ROM	5,800	4,930
パックマニア	ROM	6,800	5,780
アークティック	ROM	5,800	4,930
アウトラン	ROM	6,800	5,780
棋聖(将棋)	ROM	6,800	5,780
谷川浩司の将棋指南2	ROM	5,500	4,680
阿左田哲也実戦麻雀	ROM	5,800	4,930
麻雀悟空	ROM	6,800	5,780
実戦麻雀	ROM	6,800	5,780
牌の魔術師	ROM	5,800	4,930
プロ野球ファン	ROM	8,800	7,480
激突ペナントレース	ROM	5,800	4,930
激突ペナントレース2	ROM	6,300	5,360
ハードボール(野球)	ROM	5,800	特4,500
野球ゲームファミスタ	ROM	7,800	6,630
バビロンの黄金伝説	ROM	6,400	5,440
ウィザードリィI	ROM	12,800	10,880
ファンタジーゾーンII	ROM	6,800	5,780
ゼビウス・フォーラウト	ROM	6,800	5,780
アルギースの翼	ROM	7,800	6,630
めぞん一刻完結編	ROM	7,800	6,630
幽霊君	ROM	6,800	5,780
スペース・マンボー	ROM	6,800	5,780
日本語MSXライト2	ROM	24,800	21,080
日本語MSX-DOS2	ROM	34,800	29,580
FDシリーズ			
維新の嵐	2DD	9,800	8,330
水滸伝	2DD	9,800	8,330
水滸伝CD付	2DD	12,200	10,370
ジンギスカン	2DD	9,800	8,330
ジンギスカンCD付	2DD	12,200	10,370
三国志	2DD	12,800	10,880
信長の野望戦国群雄伝	2DD	9,800	8,330
信長の野望全国版	2DD	8,800	7,480
ワールドゴルフII	2DD	7,800	6,630
ザ・ゴルフ	2DD	6,800	5,780
ザ・ゴルフ・コース集	2DD	3,800	3,320
アルバトロスII	2DD	9,800	8,330
J.ニクラウスチャンピオンシップゴルフ	2DD	8,800	7,480
やじうまペナントレース	2DD	7,800	6,630
プレイボールIII	2DD	6,800	5,780
雀豪I	2DD	7,800	6,630
パワフルまぁじゃん2	2DD	7,800	6,630
麻雀狂時代SP	2DD	6,800	5,780
ねぎ麻雀	2DD	7,800	6,630
テトリス	2DD	6,800	5,780
銀河	2DD	6,800	5,780
天九牌	2DD	6,800	5,780
天九牌・新桃源境	2DD	3,600	3,060
スーパー大戦略	2DD	8,800	7,480
F15ストライクイーグル	2DD	5,800	4,930
シュヴルツシルト	2DD	9,800	8,330
グレイテスト・ドライバー	2DD	7,800	6,630
ディガンの魔石	2DD	8,800	7,480
バランスオブパワー	2DD	12,800	10,880
ビバ・ラスベガス	2DD	6,800	5,780
DCコネクション	2DD	9,800	8,330
ガルフストリーム	2DD	8,800	7,480
ガンダム・モビルスーツ	2DD	6,800	5,780
トリトーン2	2DD	9,800	8,330
ラストハルマゲドン	2DD	7,800	6,630
パックマニア	2DD	6,800	5,780
マスターオブモンスター	2DD	6,800	5,780
マスターオブモンスターマップ	2DD	4,500	3,830
ミッドガルツA	2DD	8,800	7,480
ミッドガルツB	2DD	8,800	7,480
アグニの石	2DD	7,800	6,630
アークス	2DD	8,800	7,480
アークスII	2DD	8,800	7,480
イースII	2DD	7,800	6,630
サイオブレード	2DD	8,800	7,480
ガウディ・バルセロナ	2DD	9,800	8,330
スナッチャー	2DD	9,800	8,330
SDスナッチャー	2DD	9,800	8,330
ハイディオス	2DD	7,800	6,630
夢幻戦士ヴァリスII	2DD	8,800	7,480
ローグアライアンス	2DD	9,800	8,330
アンデットライン	2DD	6,800	5,780
ウルティマI	2DD	6,800	5,780
ウルティマII	2DD	7,800	6,630
ウルティマIII	2DD	8,800	7,480
ウルティマIV	2DD	11,800	10,030
ウィザードリィ2	2DD	9,800	8,330
クリムゾンII	2DD	7,800	6,630
トンネルズ&トロールズ	2DD	9,800	8,330
倉庫番パーフェクト	2DD	6,800	5,780
魔晶伝記ラ・ヴァルー	2DD	8,800	7,480
ゲームコレクション番外	2DD	4,800	4,080
ラプラスの魔	2DD	7,800	6,630
雪の国クルージュ	2DD	8,800	7,480
めぞん一刻完結編	2DD	7,800	6,630
デュアルターゲット	2DD	7,800	6,630
魔宮殿	2DD	6,800	5,780
シルヴィアーナー	2DD	7,800	6,630
気まぐれオレンジロード	2DD	7,800	6,630
神の聖都	2DD	9,800	8,330
レナム	2DD	8,800	7,480
ミスティVol.3	2DD	5,000	4,250
アンジェラス	2DD	8,200	6,970
ウルフAT	2DD	6,800	5,780
Gカード	2DD	12,800	10,880
Gカルク	2DD	14,800	12,580
ハルノート	2DD	29,800	25,330
カバン	2DD	9,800	8,330
ピクセル3	2DD	6,800	5,780
バナアミューズメントディスク	2DD	2,980	2,540
シンセサウルスII	2DD	7,800	6,630
スーパー大戦略マップコレクション	2DD	3,800	3,230
ワンダラース・フロム・イース	2DD	8,700	7,400
上海II	2DD	6,800	5,780
銀河英雄伝	2DD	8,800	7,480
銀河英雄伝パワーアップ	2DD	4,800	4,080
ファイヤーフォーク	2DD	7,800	6,630
琉球	2DD	4,800	4,080
ナビチューン・ドラゴン	2DD	8,800	7,480
ファイアーホーク	2DD	7,800	6,630
ディオス	2DD	9,800	8,330
アレスタ2	2DD	6,800	5,780
アウトロー水滸伝	2DD	8,800	7,480
ウィザードリィ2	2DD	9,800	8,330
ガン・シップ	2DD	9,800	8,330
サーク	2DD	8,800	7,480
DOLL	2DD	7,800	6,630
あーくしゅ	2DD	6,800	5,780
ファイナル・ファンタジー	2DD	7,800	6,630
紫禁城	2DD	6,800	5,780
ルーンワース・黒衣の貴公子	2DD	8,800	7,480
ブライ上巻	2DD	8,800	7,480
レナム	2DD	8,800	7,480
ディスクステーション2月号#9	2DD	1,940	1,650
ディスクステーション3月号#10	2DD	1,940	1,650
DDクラブ	2DD	9,800	8,330
ディスクNG	2DD	4,800	4,080
★グラムキャッツ	2DD	7,800	6,630
★少女伝説	2DD	5,800	4,930
★少女野球拳	2DD	5,800	4,930
★オレンジ色の媚薬	2DD	5,800	4,930
★ぴんきい・ぽんきい①～③	2DD	各5,800	各4,930
★ガールズ・パラダイス	2DD	7,800	6,630
★美少女コントロール	2DD	6,800	5,780
★トワイライトゾーンIII	2DD	7,800	6,630
★ブルーウィンド	2DD	7,800	6,630
★ときめきスポーツギャル	2DD	7,800	6,630
★スポーツギャルII・III	2DD	各5,800	各4,930
★コスモスクラブ	2DD	8,800	7,480
★夜の天使たち	2DD	8,800	7,480
★天使たちの午後III	2DD	7,800	6,630
★天使たちの午後番外3	2DD	8,800	7,480
★イミテーションは愛せない	2DD	6,800	5,780
★めかたのおおきみ	2DD	7,800	6,630
★やりたい放題	2DD	5,800	4,930
★やりたい放題2	2DD	6,800	5,780
★ペロンチョ身体検査	2DD	6,800	5,780
★韋駄天いかせ男I	2DD	6,800	5,780
★韋駄天いかせ男2	2DD	6,800	5,780
★韋駄天いかせ男3	2DD	6,800	5,780
★はっちゃけあやよ	2DD	3,800	3,230
★スーパークイズ	2DD	6,800	5,780
★プライベートスクール	2DD	6,800	5,780
★スターシップランデブー	2DD	7,800	6,630
★気分はぱすてるたっち	2DD	7,800	6,630
★美しき獲物V～VI	2DD	各4,000	各3,400
★少女遊戯	2DD	7,800	6,630
★エンジェルハーツ	2DD	6,800	5,780
★学園物語	2DD	6,800	5,780
★ドラゴンナイト	2DD	6,800	5,780
★テレフォンクラブストーリー	2DD	6,800	5,780
★ポッキー	2DD	7,800	6,680
★シェナン・ドラゴン	2DD	6,800	5,780
★禁断のパラダイス	2DD	6,800	5,780
★クレセント・ムーンがある	2DD	5,800	4,930
★ピンク・ソックス	2DD	2,800	2,380
★ときめきセシル	2DD	7,800	6,630
★電脳学園	2DD	8,800	7,480
★トリロージ	2DD	6,800	5,780

MSX2+専シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
F1スプリット3DSP	2DD	6,800	5,780
レイドック2	2DD	6,800	5,780
ミッドガルツデュアルサイド	2DD	12,800	10,880
ファミスタホームランコンテスト	2DD	3,200	2,720

MSXシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
三国志	ROM	12,800	10,880
ジンギスカン	ROM	9,800	8,330
ゴーファーの野望	ROM	5,800	4,930
ザナドウ	ROM	7,800	6,630
F1スピリット	ROM	5,800	4,930
三つ目がとおる	ROM	7,800	6,630
パロディウス	ROM	5,800	4,930
Rタイプ	ROM	7,300	6,210
コナミの新10倍カード	ROM	5,800	4,930
谷川浩司の将棋指南	ROM	4,900	4,170
MSX英和辞典	ROM	7,800	6,630
FMパック	ROM	7,800	6,630

★印はアダルト版

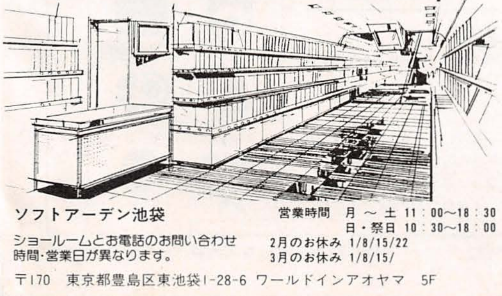
★ソフト名の最後に表示された○内数字は、発売予定月です。

商品名	メディア	割引価格
▶ディスケット		
マクセル	5'2D	1,290
	5'2HD	1,250
	3.5'2HD	390
TDK	5'2D	1,250
	5'2HD	1,250
	3.5'2HD	390
SONYカラーフロッピー(赤・黒・青)	5'2HD	各1,350
FUJIカラーフロッピー(赤・青・緑・ベージュ・グレー)	5'2HD	各1,230
	3.5'2HD	各4,300
3M	5'2HD	1,100
ノーブランド(白箱)	5'2D	450
	5'2HD	720
	3.5'2HD	200

▶周辺機器

商品名	価格	割引価格
ハル・キャッチ(電子手帳インターフェース)	11,000	9,500
サイバー・スティック(CZ-8NJ2)	23,800	20,950
ジョイスティックXE-1PRO	9,500	7,800
アスキースティックXターボ	6,800	5,780
CZ-8BS I(X-1FM音源ボード)	23,800	19,900
PC-8801-23(サウンドボードII)	39,800	33,800

SOFT ARDEN Ikebukuro Shop



ソフトアーデン池袋

ショールームとお電話のお問い合わせ時間・営業日が異なります。

営業時間　月～土 11:00～18:30
日・祭日 10:30～18:00
2月のお休み 1/8/15/22
3月のお休み 1/8/15/

〒170　東京都豊島区東池袋1-28-6 ワールドインアオヤマ　5F

新らしいお楽しみ企画を次号に発表

この割引価格にはすべて消費税3%が含まれています。

お得な郵便振替口座　東京5-19010

注文方法

①お申込は注文書を添えて郵便局の現金書留をご利用下さい。
②ソフトアーデン(専用)郵便振込み用紙をご利用なさるとお得です。
③お申込みいただいた商品は通常6日～10日位でお届けします。
④売切れになった商品の再生産には1～3ヶ月位かかる場合があります。
－在庫に無いものに関しては、お時間をいただく場合があります－

24時間 *Information*

8801ダイヤル	03-984-8801
X-1　ダイヤル	03-982-8901
ソフトなんでもダイヤル	03-987-7799

注文書

氏名

御住所　〒

TEL　(　　)

本体機種

インチ　2D 2DD 2HD CD-ROM ROM

商品名　割引金額

郵送料

合計金額

郵送料は、ソフト、ディスケット　1本360円　2本670円
その他670円、宅急便720円

03(989)1121 東京

定休日：木・土・日　郵便料を忘れずに御注文下さい。
〔土・日・祭日SHOPは営業致しております〕
営業時間：月～金、10:30－17:00

すでにご注文いただいているお客様のお届け時間やその他ののお問い合わせは、上記へお電話ください

送り先：〒171東京都豊島区要町3-51-3ソフトアーデン東京
新設：〒090札幌市中央区南2条西3丁目リンクエキビル
ワールドインアオヤマ内ソフトアーデン札幌　注文係

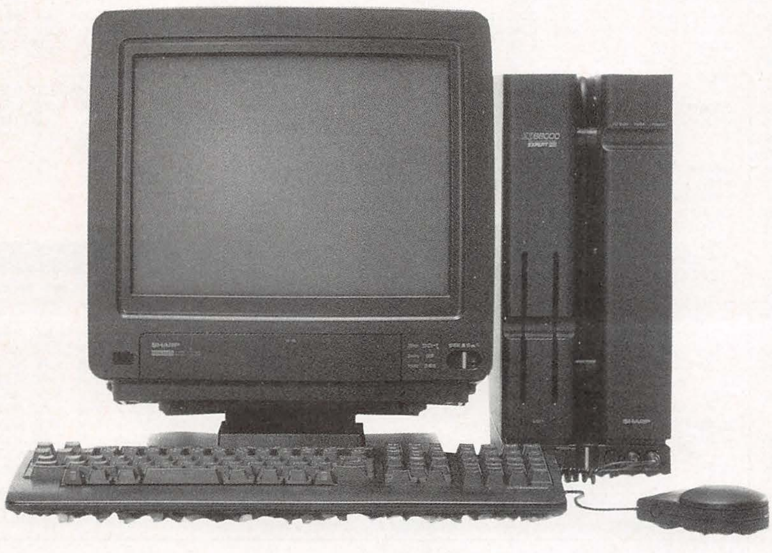
FAXによる商品のお問い合わせは24時間下記のNo.で……03-987-7798
お送りいただく住所と池袋SHOPは住所が異なります。　011-251-4608

中古 在庫処

ワールド イン アオヤマの

X68000





中古在庫処分コーナー

No. 1 **¥259,800**

CZ-652CGY[本体]…………¥298,000
CZ-611DGY[0.31チューナー付ディスプレー]‥¥129,800
定価合計 ¥427,800 ➡ ¥259,800
8,700 × 36回 ㊄なし ㊙なし
11,000 × 24回 ㊄1万 ㊙なし

中古在庫処分コーナー

No. 2 **¥259,800**

CZ-600C [本体]…………¥369,000
CZ-611D [0.31チューナー付ディスプレー]‥¥129,800
定価合計 ¥498,800 ➡ ¥259,800
8,700 × 36回 ㊄なし ㊙なし
11,000 × 24回 ㊄1万 ㊙なし

まずおハガキ下さい 右表のように「ハガキ」にご記入下さい。

お支払方法

1. うれしい代引システム

面倒なお振込みの手間がはぶけます。商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日の配送もOK。日付、時間の指定もお受けします。(離島の方は代引できませんのでご了承下さい。)

2. もちろんクレジットで!クレジットカードもOK!

ご都合に合わせてお支払い金額、回数を設定できます。頭金なし月々3,000円より、あとは係員にご相談下さい。お客様にぴったりのコースをお選び致します。右のクレジットカードをお持ちの方、お支払いは1回払いです。お申し込みの際①カード名 ②会員No. ③有効期限をご連絡下さい。
カードでお申し込みの場合、販売価格が変わりますのでお電話にてお問い合せ下さい。

3. 日中ご不在がちな方はお振込

昼間ご不在がちの方、お急ぎの方は銀行振込が便利です。お申し込みからお届けまで、お時間をとりません。

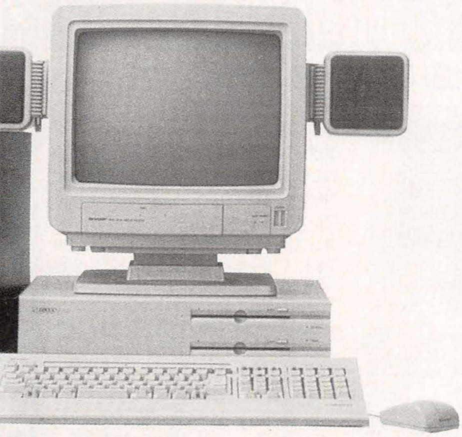
●銀行振り込みの場合

取引銀行	住友銀行 池袋支店
口座番号	普通 1065392
口座名	株式会社 ワールド イン アオヤマ
お客様相談室	03-987-7795(代表)

日本信販　アメックス　JCB　セントラルファイナンス　VISA　ユニオン

東京都豊島区東池袋1-27-12 明治生命池袋ビル 〒170　池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170　ソフト店 東京都豊島区池袋パールシティ 〒170

分コーナー



中古在庫処分コーナー

No.3 ¥265,000

CZ-652C [本体]…………¥298,000
CZ-600D [0.39チューナー付ディスプレー]…¥119,800
定価合計 ¥417,800 ➡ ¥265,000
8,900×36回 ㊍なし ㊗なし
10,400×24回 ㊍1.5万 ㊗なし

中古在庫処分コーナー

No.4 ¥318,000

CZ-602C [本体]…………¥358,000
CZ-611D [0.31チューナー付ディスプレー]…¥129,800
定価合計 ¥487,800 ➡ ¥318,000
8,700×36回 ㊍1.2万 ㊗なし
13,000×24回 ㊍1.5万 ㊗なし

お申込み方法

おハガキが到着次第、当社よりご連絡致します。
お申込みはおハガキにて。

下記の要領でご記入のうえ、ハガキにてお申込み下さい。

お名前（フリガナ）　生年月日
ご住所 〒
電話番号　商品 No.
お支払い方法（いずれかに○）
代引　お振込み　クレジット分割　カード一括
クレジットでお支払いご希望の方は、お支払い希望回数を明記のうえ、下記の用紙をハガキに貼ってお申込み下さい。

宛先
170
東京都豊島区東池袋1-27-12
明治生命池袋ビル
(株)ワールド イン アオヤマ
限定商品注文係

クレジットのお客様

回払い希望／ボーナス併用　ある・なし				
おつとめ先	名称（フリガナ）		☎電話	(　　) 内線
	所在地	〒	営業内容	
	所属部課		勤続年数	年　カ月
ご家族	1. 配偶者：有・無　2. 子供：(　人)　3. 他家族：(　人)	ご住所：①自己所有 ②家族所有 ③社宅・官舎 ④公営住宅 ⑤分譲マンション ⑥賃貸マンション ⑦借家 ⑧アパート ⑨寮 ⑩住込み間借	居住年数	年　カ月

カードのお客様

カード会社名	有効期限
カード No.	

パソコン高く下取り 買取りマス!!
今お持ちの機種を当社にて高額下取。
わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ…
03-987-7771

電話受注センターは3月中迄無休です。

電話受付時間 ●月曜日～金曜日 10:00～21:30 ●土・日曜日・祭日 10:30～19:00

AOYAMA WORLD IN
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

パソコンのお問い合わせ
03-987-7771
お申込みはおハガキにてお申込み下さい。

USED SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-1タクトビル3F　札幌店 札幌市中央区南2条西3丁目　旭川店 旭川市4条8丁目　株式会社 ワールド イン アオヤマ

渋谷駅 ハチ公口前 徒歩1分 当社ショールームにて開催!

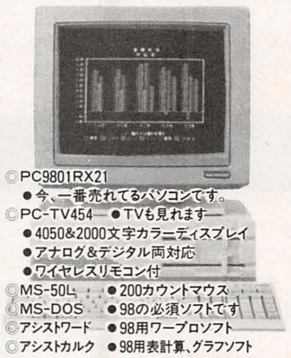
NECパソコン激安セール

決算前の激安価格!! 全国通信販売もOK!!

日本マイコン流通センター

セットで買えば更に安い! 税込みでこの価格は他にない!

PC9801RX21 ビギナー(TV付)セット



NEC	PC9801RX21	¥338,000
NEC	PC-TV454	¥128,300
NEOS	MS-50L	¥5,800
NEC	MS-DOS	¥ 18,000
アシスト	アシストワード	¥9,700
アシスト	アシストカルク	¥9,700
		¥509,500

◎PC9801RX21
● 今、一番売れてるパソコンです。
◎PC-TV454 ● TVも見れます
● 4050&2000文字カラーディスプレイ
● アナログ&デジタル両対応
● ワイヤレスリモコン付
◎MS-50L ● 200カウントマウス
◎MS-DOS ● 98の必須ソフトです
◎アシストワード ● 98用ワープロソフト
◎アシストカルク ● 98用表計算、グラフソフト

新品
税込特価 **¥329,900**

クレジット例	1回目	2回目以降
20回払	¥19,784	¥19,100
24回払	¥16,682	¥16,200
36回払	¥13,375	¥11,400
60回払	¥12,762	¥ 7,500

PC9801RX21 ビジネス&ゲーム(TV付)セット



NEC	PC9801RX21	¥338,000
NEC	PC-TV454	¥128,300
スター	BR2415	¥94,800
NEOS	MS-50L	¥5,800
NEC	MS-DOS	¥18,000
アシスト	アシストワード	¥9,700
アシスト	アシストカルク	¥9,700
T&E	遥かなるオーガスタ	¥12,800
		¥617,100

◎PC9801RX21
● 今、一番売れてるパソコンです
◎PC-TV454 ● TVも見れます
● 4050&2000文字カラーディスプレイ
● アナログ&デジタル両対応
● ワイヤレスリモコン付
◎BR2415 ● 136桁、24ピン漢字プリンター
◎MS-50L ● 200カウントマウス
◎MS-DOS ● 98の必須ソフトです
◎アシストワード ● 98用ワープロソフト
◎アシストカルク ● 98用表計算、グラフソフト
◎遥かなるオーガスタ ● 98用大人気ゴルフゲーム

新品
税込特価 **¥408,000**

クレジット例	1回目	2回目以降
20回払	¥24,880	¥23,600
24回払	¥21,440	¥20,000
36回払	¥16,500	¥14,100
60回払	¥14,340	¥ 9,300

PC8801FE ビギナー(TV付)セット



NEC	PC8801FE	¥129,000
NEC	C14R11	¥58,000
		¥187,000

◎PC8801FE
● 廉価版88シリーズ人気品
◎C14R11 ● TVも見れます
● ビデオ入力端子付
● ワイヤレスリモコン付

新品
税込特価 **¥109,600**

クレジット例	1回目	2回目以降
12回払	¥10,556	¥10,100
20回払	¥ 7,436	¥ 6,300
36回払	¥ 4,000	¥ 3,800

PC8801MA2 激安限定セット



NEC	PC8801MA2	¥168,000
NEC	PC-KD863S	¥118,000
		¥286,000

◎PC8801MA2
● 大人気88シリーズパソコン本体
◎PC-KD863S
● ステレオアンプ内蔵スピーカ付
● ビデオアートボード対応

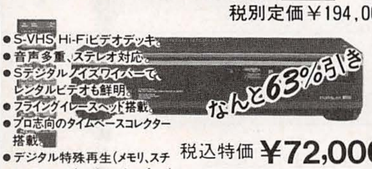
新品
税込特価 **¥159,800**

クレジット例	1回目	2回目以降
15回払	¥12,376	¥11,900
20回払	¥10,568	¥ 9,200
24回払	¥ 9,164	¥ 7,800
36回払	¥ 7,250	¥ 5,500

NEC VHSビデオデッキ 決算前の在庫処分大特価!!

NEC VC-DS-2000 新品

税別定価¥194,000



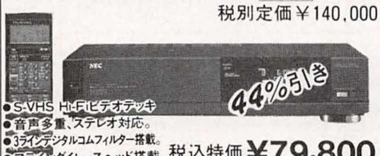
● S-VHS Hi-Fiビデオデッキ。
● 音声多重、ステレオ対応。
● Sデジタルノイズワイパーで、レンタルビデオも鮮明。
● フライングイレースヘッド搭載。
● プロ志向のタイムベースコレクター搭載。
● デジタル特殊再生(メモリ、スチル、スロー、ストロボ、シャトルプレー)
● 3週8プログラム予約&ワンタッチタイマー。
● VISS & ジェットサーチで高速サーチOK。

税込特価 **¥72,000**

クレジット例	1回目	2回目以降
10回	¥8,280	¥7,800
15回	¥6,440	¥5,300
24回	¥4,460	¥3,500

NEC VC-S600 新品

税別定価¥140,000



● S-VHS Hi-Fiビデオデッキ
● 音声多重、ステレオ対応。
● 3ラインデジタルコムフィルター搭載。
● フライングイレースヘッド搭載。
● サイマルキャスト方式。
● 3週8プログラム予約 & ワンタッチタイマー
● VISS & ジェットサーチで高速サーチOK。

税込特価 **¥79,800**

クレジット例	1回目	2回目以降
10回払	¥9,582	¥8,600
15回払	¥6,776	¥5,900
24回払	¥4,464	¥3,900

NEC VC-F200 新品

税別定価¥80,000



● VHS Hi-FiHQビデオデッキ
● 音声多重、ステレオ対応。
● 高画質4ヘッドHQ対応。
● カウンターメモリー
● 2週4プログラム予約 & ワンタッチタイマー
● ジェットサーチで高速サーチOK

税込特価 **¥45,000**

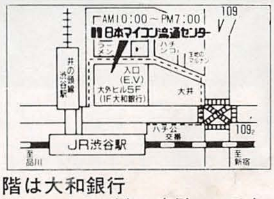
クレジット例	1回目	2回目以降
6回払	¥8,200	¥7,900
10回払	¥4,950	¥4,900
15回払	¥4,200	¥3,300

当社の表示価格は消費税込みの価格です。 ビデオは限定特価です。

中古ソフトの販売は来店の方のみへの販売です。
電話の問い合わせは受け付けておりません。

㈱日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンSHOP

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階 ☎03(463)4455㈹

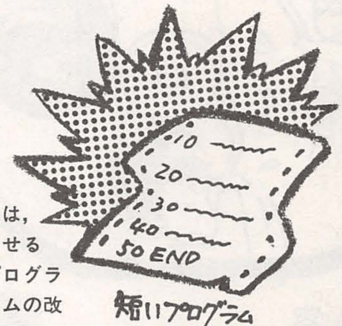


1階は大和銀行
エレベーターは建物の裏側にあります。

日本マイコン流通センターの広告は385～393にも掲載されています。あわせてご覧下さい。

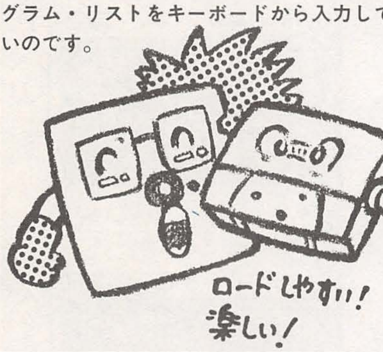


BM特選プログラム・コーナー



本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。



それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG″というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙3枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ（変数表や，フローチャートはできるだけ付けてください），⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード(例 N80SRベーシック)，ページ等，Ⓒメモリの内容，Ⓓマシン語を使用している場合はマシン語データの開始番地と終了番地も忘れずに書いておいてください。プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　**編集部**

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

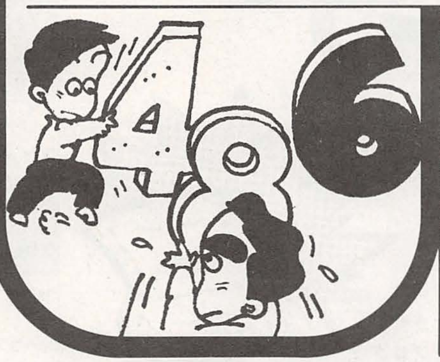
★封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラム・コーナー」係　（実用プログラムは，見やすいところに，実用と書いておいてください）



ファミリーベーシック
S1
FM7/77
X1
FM77AV
X1turbo
MSX
X68000
MSX2
ポケコン
MSX2＋
その他
MZ-80K/1200
MZ-1500
MZ-2000/2200
MZ-2500
PC-6001/mkII
PC-6001mkII
PC-6001mkIISR
PC-8001/mkII
PC-8801mkIISR
PC-88VA
PC-9801/286

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン用



2人で競う点とりゲームだ

EXCITING ARITHMETIC
（エキサイティング アリスメティック）

角さん

内容

２人用です。１プレイヤーは白を，２プレイヤーは緑のキャラを動かして，数字を押します。他の数字にぶつけると，その数は，二つの数を足した合計の１ケタ目の数字となります。それが０になると数字は消え，点が入ります。

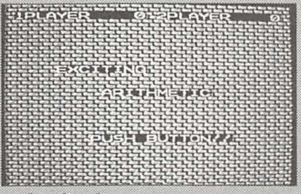
これをくり返して得点を多く取ったほうの勝ちとなります。

最後に

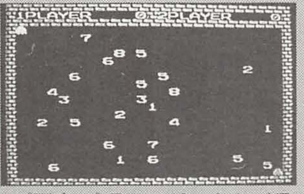
このゲームは，２人で競うゲームなので，じゃましたりすると結構おもしろくなります。たとえば，１プレイヤーが動かしている数字に２プレイヤーが他の数をぶつけてやったり，１プレイヤーの持っている数を横取りしたりできます。まあ，ケンカしない程度にやってください。

プログラム入力上の注意

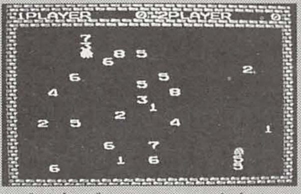
リスト中のf3,i3はキャラクター・コード表Bのキャラが入ります。
KEY1,CHR$(195)
KEY2,CHR$(219)
と定義し，F1キーでf3，F2キーでi3を入力してください。



▲《写真１》ほんとにエキサイトする２人用ゲームだぞ



▲《写真２》足して10になれば得点が高いよ，さあがんばれ



▲《写真３》はじめは，仲良くやっている２人のようですが…



▲《写真4》最後は，こんな感じ。勝ったぞ〜(編)。くーっなんでー(影)

ARITHMETICのプログラム・リスト

```
10 POKE&H4015,15:CLS:A$="":FORI=1TO27:A$=A$+"f3":NEXT:FORI=0TO23:LOCATE0,I:PRINT
A$;:NEXT:LOCATE1,1:PRINT"1PLAYER    0f32PLAYER    0":GOSUB240
20 A$="":FORI=1TO25:A$=A$+" ":NEXT:FORI=3TO22:LOCATE1,I:PRINTA$:NEXT:K=25
30 FORI=1TOK
40 X=RND(22)+2:Y=RND(18)+4:B=RND(8)+1:IFSCR$(X+1,Y)<>" "ORSCR$(X,Y)<>" "THEN40
50 LOCATEX,Y:PRINTB:NEXT
60 SPRITEON:CGEN3:DEFSPRITE0,(0,0,0,0,0)="i3":DEFSPRITE1,(3,0,0,0,0)="i3":DIMX(1
),Y(1),S(1):X(0)=1:Y(0)=3:X(1)=25:Y(1)=22:S(0)=0:S(1)=0
70 'MAIN
80 FORI=0TO1:X=0:Y=0:Q=RND(255):W=RND(255):POKE&H400A,Q,W
90 S=STICK(I):X=(S=2ANDX(I)>1)-(S=1ANDX(I)<25):Y=(S=8ANDY(I)>3)-(S=4ANDY(I)<22):
A=X(I)+X:B=Y(I)+Y:A$=SCR$(A,B):IFA$<>" "ANDA$<>"f3"GOSUB110
100 X(I)=A:Y(I)=B:SPRITEI,X(I)*8+16,Y(I)*8+22:NEXT:GOTO80
110 LOCATEA,B:PRINT" ":A=A+X:B=B+Y:IFSCR$(A,B)<>" "ANDSCR$(A,B)<>"f3"GOSUB140
120 IFA<1ORA>25ORB<3ORB>22THENA=A-X:B=B-Y
130 LOCATEA,B:PRINTA$:A=A-X:B=B-Y:POKE&H4004,160,130,228,72:RETURN
140 K=K-1:C=VAL(SCR$(A,B)):D=VAL(A$):D=D+C:A$=RIGHT$(STR$(D),1):IFA$="0"THENA$="
 ":S(I)=S(I)+50:K=K-1:POKE&H4000,233,140,146,1
150 S(I)=S(I)+10:GOSUB170:IFK<2THEN180
160 RETURN
170 LOCATE9+I*13,1:PRINTRIGHT$("   "+STR$(S(I)),4):RETURN
180 IFS(0)>S(1)THENA$="1PLAYER WIN"
190 IFS(1)>S(0)THENA$="2PLAYER WIN"
200 IFS(0)=S(1)THENA$="   DRAW"
210 LOCATE8,10:PRINTA$:POKE&H4000,79,190,41,194
220 IFSTRIG(0)THENRUN
230 GOTO220
240 'TITLE
250 LOCATE5,8:PRINT"EXCITING":LOCATE9,11:PRINT"ARITHMETIC":LOCATE8,17:PRINT"PUSH
 BUTTON!!"
260 IFSTRIG(0)THENPOKE&H4000,89,139,159,87:RETURN
270 GOTO260
```


《OVER FLOW》今月もはじまる，はじまる。お待ちかねのOFコーナーだ。あなたの身の回りで起きたおかしなこと，楽しかったこと，悲しかったこと，意見，感想なーんでもござれ。あなたもとじ込みハガキで参加しよう。

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン用



2人で遊ぶ壁壊し競争

ペルリンノカベ

アムルの弟

STORY

平成X年。第二の地球「セカンドアース」は，大きな経済や政治の変動がおきた。それは全世界の国民たちがクーデターを起こしたためである。

その中の一部，ドドイス連邦は，西と東に分れつし，それぞれ独立した。最後には国境である「ペルリンの壁」が設立された。

あれから20年の歳月（さいげつ）がたち，国民たちの怒りがピークに達したとき，ペルリンの壁破壊が許された。東側ペルリンではゴール号，西側ポンではグレンツ号に乗って壁破壊に挑（いど）んだ。

遊びかた

２人同時プレイです。１Ｐはポン側にいるグレンツ号，２Ｐはペルリン側にいるゴール号を，それぞれ✚ボタンの上下で動かし，Ⓐ（もしくはⒷ）ボタンでショット弾を発射します。レンガの部分は破壊できますが，中に埋（う）め込まれている鉄心は破壊不能です。

先に30点以上取ったほうに，やっかいなイジワル壁がでてきます。これも破壊不能なので，うまく間をぬって打ち壊してください。先に128点取ったほうの勝ちです。

プログラム入力上の注意

リスト中のh0, h1, f3は，

h0…KEY1, CHR$(208)
h1…KEY2, CHR$(209)
f3…KEY3, CHR$(195)

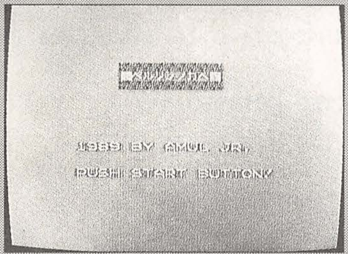
と定義し，ファンクション・キーで入力してください。また，リスト中のm5は，カナモードにしてから[GRPH]キーを押しながら[∧]を押して入力してください。

参考にしたもの

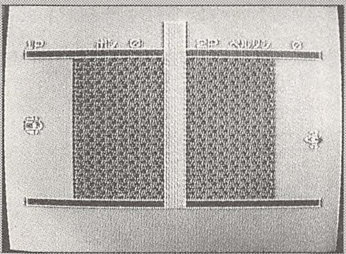
ベルリンの壁（ニュース等），歴代のベーマガ

《第１表》変数表

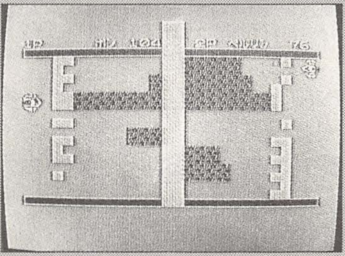
変数	内容
A	１Ｐの得点
B	２Ｐの得点
X１，Y１	１Ｐの座標
X２，Y２	２Ｐの座標
SX	１Ｐのショット
TX	２Ｐのショット
S,T	１Ｐ，２ＰのA(B)ボタン
H,I	１Ｐ，２Ｐの✚キー
C,D	１Ｐ当たり判定
E,F	２Ｐ当たり判定
ZX,ZY	1Pジャマカベ出現
RX,RX	2Pジャマカベ出現
YX，YY	１Ｐジャマカベ消える
QX，QY	２Ｐジャマカベ消える



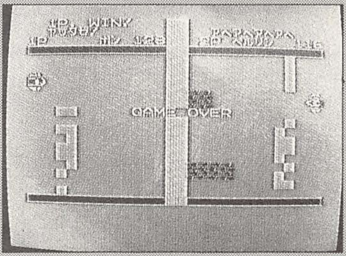
◀《写真１》タイトル画面。これから東西の戦いがはじまる？



◀《写真２》よーし壁を壊すぞ～。さてさて勝利はどちらに…



▶《写真３》30点を越えるとじゃまな壁がでてくる。まだまだ逆転のチャンスあり



▶《写真４》すべての壁を早く壊したほうの勝利。やったぜ！

★影さんが持杉ドラ夫に似てるな。と思ってたら，くそ１月号199ページで先をこされちまったい。（新潟市・田中弘之13才）……【影：私の素顔はルパン三世に似てるって言われます。つぐ美：ようするに猿顔ってんでしょ。】

Y＼X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0														M50	M50													
1														M50	M50													
2	1	P						ポ	ン		0			M50	M50		2	P		ペ	ル	リ	ン			0		
3	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	M50	M50	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60
4														M50	M50													
5														M50	M50													
6														M50	M50													
7														M50	M50													
8														M50	M50													
9														M50	M50													
10								この中すべて						M50	M50					この中すべて								
11									F30					M50	M50					F30								
12														M50	M50													
13														M50	M50													
14														M50	M50													
15														M50	M50													
16														M50	M50													
17														M50	M50													
18														M50	M50													
19														M50	M50													
20	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	M50	M50	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60

《第1図》BGグラフィック

ペルリンノカベのプログラム・リスト

```
10 CLS:POKE&H4015,15:A=0:B=0:X1=16:Y1=108:X2=224:Y2=108:SPRITEON:CGEN2:CGSET0,1:
PALETB 0,1,59,27,22
15 SX=16:TX=244
20 LOCATE9,5:PRINT"f3f3f3f3f3f3f3f3f3":LOCATE9,6:PRINT"mSﾍﾟﾙﾘﾝﾉｶﾍﾞmS":LOCATE9,7:
PRINT"f3f3f3f3f3f3f3f3f3":LOCATE5,14:PRINT"1989 BY AMUL JR.":LOCATE5,17:PRINT"PU
SH START BUTTON!":IF STRIG(0)<>1 THEN20
30 CLS:VIEW:DEFSPRITE0,(0,1,0,1,1)="ｺﾞｹﾞｸﾞｷﾞ":DEFSPRITE1,(0,1,0,0,0)="ﾃﾞﾄﾞﾊﾞﾋﾞ":
DEFSPRITE2,(0,1,0,0,0)="h0h1h0h1":DEFSPRITE3,(0,1,0,0,0)="h1h0h1h0"
40 S=STICK(0):T=STICK(1):H=STRIG(0):I=STRIG(1)
50 Y1=Y1+((S=8)-(S=4))*16
60 Y2=Y2+((T=8)-(T=4))*16
70 IFY1<=56 THENY1=56
80 IFY2<=56 THENY2=56
90 IFY1>=168 THENY1=168
100 IFY2>=168 THENY2=168
110 SPRITE0,X1,Y1:SPRITE1,X2,Y2
120 IF H>3 THENPOKE&H4000,191,131,20,0:GOTO150
130 IF I>3 THENPOKE&H4000,191,131,20,0:GOTO180
140 GOTO250
150 SX=SX+8:C=SX/8:D=Y1/8-2:IFSCR$(C,D)<>"f3"THEN210
160 LOCATEC,D:PRINT" ":LOCATEC,D-1:PRINT" ":A=A+2:POKE&H400C,6,0,9,8:SPRITE2:SX=
16:LOCATE9,2PRINTA:GOTO250
170 SPRITE2,SX,Y1:GOTO150
180 TX=TX-8:E=TX/8-2:F=Y2/8-2:IFSCR$(E,F)<>"f3"THEN230
190 LOCATEE,F:PRINT" ":LOCATEE,F-1:PRINT" ":B=B+2:POKE&H400C,6,0,14,8:SPRITE3:TX
=224:LOCATE24,2PRINTB:GOTO260,2PRINTA:GOTO250
200 SPRITE3,TX,Y2:GOTO180
210 IF SCR$(C,D)="mS"THENPOKE&H4008,20,0,14,0:SX=0:SPRITE2:GOTO250
220 GOTO170
230 IF SCR$(E,F)="mS"THENPOKE&H4008,20,0,14,0:SPRITE3:TX=224:GOTO260
240 GOTO200
250 IFA>=30 THEN280
260 IFB>=30 THEN290
270 GOTO40
280 ZX=RND(2)+3:ZY=RND(14)+4:LOCATEZX,ZY:PRINT"mS":LOCATEZX,ZY+2:PRINT"mS":YX=RN
D(2)+3:YY=RND(14)+4:LOCATEYX,YY:PRINT" ":LOCATEYX,YY+2:PRINT" ":GOTO300
290 RX=RND(2)+23:RY=RND(14)+4:LOCATERX,RY:PRINT"mS":LOCATERX,RY+2:PRINT"mS":QX=R
ND(2)+23:QY=RND(14)+4:LOCATEQX,QY:PRINT" ":LOCATEQX,QY+2:PRINT" ":GOTO310
300 IFA<>128 THENGOTO40
305 LOCATE2,0:PRINT"1P. WIN!":LOCATE2,1:PRINT"ﾔｯﾀｾﾞ!":LOCATE17,1:PRINT"ｱﾍｱﾍｱﾍｱﾍ"
:BEEP:GOTO330
310 IFB<>128 THENGOTO40
315 LOCATE17,0:PRINT"2P. WIN!":LOCATE17,1PRINT"ﾏﾝﾓｽﾗｯﾋﾟｰ!":LOCATE2,1:PRINT"ｱｼﾞｬﾊ
ﾟｰ":BEEP:GOTO330
320 GOTO40
330 LOCATE10,10:PRINT"GAME OVER":PAUSE300:RUN
```


★まじめな質問です。最近ベーマガの発売日がよく変わります。なぜですか？(千葉市・今泉永生17才)……【影：どうしてかなあ。わかんないなあ。とりあえず辞書引いてみっか…。でてないよ。編：まじめだなあ本当。】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3)用



敵と1対1のバトルゲームだ

不可思議冠霊伝説(ふかしぎかんれいでんせつ)

悪爺創魔伝(わるじいそうまでん)

JI-SOFT

お話

「古え(いにし)の昔，悪爺(わるじい)という悪人現る。しかし爺旦(じいたん)なる若者，悪爺を倒し，冠霊箱(かんれいばこ)に封印(ふういん)し，爺旦王国を作りたる――」

「それから何百年もの平和が続いた。しかし悪爺，封印を解き再び蘇る(よみがえ)。そして爺旦王国を支配する。王国に危機が迫る――」

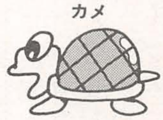
「そこへ爺旦の血を引く若き勇者が立ちあがる。そして，たった1人で悪爺の館へのり込んだ――」

ニタニタ



全方向にランダムに動きます。生命力も攻撃力も弱い。

カメ



地面を左右にはい回っています。生命力が高い。

ファイア・ボール



空中を左右に飛び回ります。攻撃力が高い。

悪爺

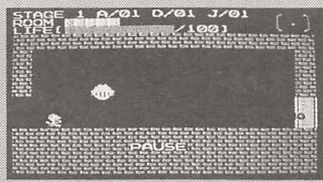


あちこちにワープして攻撃してきます。かなり強いが，攻略法を見つけるとラクに倒せます。

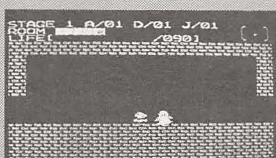
《第1図》敵キャラクター紹介



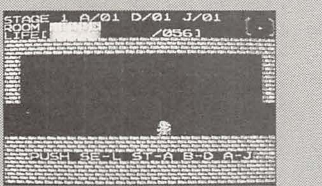
▲《写真1》すごいタイトルの文字。でもいい感じだしてる



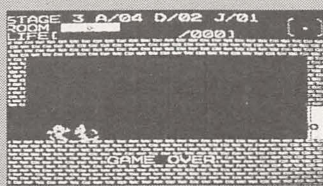
▲《写真2》はじめの敵はニタニタ？マリオ，がんばれー



◀《写真3》敵を倒すと，ときどきでるのが，ペンペンちゃん



▲《写真4》これに重なるとパワーアップできる。どれを選ぶかな？



▲《写真5》STAGE3ともなると，さすがに敵が強い。一発でやられちゃった…

遊びかた

✚字ボタンの左右で若者を操作して，敵を倒していきます。若者はⒶボタンでジャンプ，Ⓑボタンで武器を使用することができます。

ステージは六つあって，各ステージは5部屋で構成されています。敵は4種類いて（**第1図**），面が進むと爆弾を飛ばしてきます。そして，ある条件を満たして（といっても簡単！）敵を倒すとでてくるペンペンに重なると，Ⓐボタンでジャンプ力，Ⓑボタンで防御力，スタートで攻撃力があがり，セレクトでライフが60回復できます。

また，各ステージ5番目の敵を倒すとでてくる赤ペンペンに触れると，パワーアップの他に，新しい武器が手に入ります（**第2図**）。武器はポーズ中（ゲーム中にスタート・ボタンを押すとポーズ，もう一度押すと解除できます）に上下を押すことによって，選択でき

- ピストル…最も弱い。
- バズーカ…2番目に弱い。
- カプセル・ミサイル…3番目に弱い。
- ミサイル…3番目に強い。
- ボム…2番目に強い。
- ？？？…最も強い。

《第2図》武器一覧

★私は誤字捜しにやりがいを感じます。みなさんも一度やってみませんか？なかなかおもしろいですよ。(兵庫県三木市・ボラ・スラード13才)……【影：ほう。確かにこりゃ面百い。編：あーあ，言ってるそばから，トホホ。】

Y\X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	S	T	A	G	E		0		A	/	0	0		D	/	0	0		J	/	0	0			K72			L02
1	R	O	O	M		L42	L42	L42	L42	L42															K62			K62
2	L	I	F	E	〔	M72	M72	M72	M72	M72	M72	M72	M72	M72	M72	/	1	0	0	〕					L12			L22
3															この中すべてF32													
4																												
5			ー	フ	カ	シ	ギ		カ	ン	レ	イ		デ	ン	セ	ツ	ー										
6			K51	K21	K51	K21	K51	K71	L21			L01		K71	L01		K61			K51				K71				
7			K71	K01	K51	K01	L01	K41	L01		K71	K31	K71	L21	K61	K61	K61	K71	K51	K11	K51		K71	L21	K51	K51		
8			K61	K61		K61	K61	L21	L11	K21	L21	L11	K61		K61	K61	K61	K61	K01		K01	K71	K31					
9			K61	K61		K61	K61	K71	K51	K11	K51	L01	L21	K51	K51	K61	K61	K61	K71	K01	L01	K61	K61	K51	K21	K51		
10			L11	K01	K51	K01	L21	K21	K21	K71	K51	L01	K71	K51	L01	K61	K61	K61	K41	K01	K51	K61	K61		K61			
11			K51	K11	K51	K11	K51	K41	K31	K61	K71	L21	K41	K51	K31		K61	K61	K41	K01	L21	L21	K61	K71	L21		C61	A21
12			K61	K61		K61	K61	K41	K31	K61	L11	L01	K41	K51	L21		K61	K61	K61	K61	K71		K61	K61			C61	A21
13			K61	K61		K61	K61	K11	K31	K61		L21	K61	K71	L01		K61	K61	K61	K61	L11		K61	K61		L01	D42	A21
14			K61	L11	K51	K51	K51		K61	K61			L21	L11	L21	L11	L21	L21	L21	L11	K51		K61	L11	K51	L21	C61	A21
15																												
16																												
17															この中すべてF32													
18																												
19																												
20																												

《第3図》BGグラフィック

ます。

ちなみに，タイトル画面でⒶボタン＋スタート・ボタンを押すことによってコンティニューできます/ あっそうそう，敵に当たるとしばらく無敵になり，攻撃できなくなります。

プログラムについて

リストは2本にわかれていて，**リスト1**がメインで**リスト2**はエンディングです。順に入力，SAVEして，**リスト1**をRUN。あとは悪爺を倒したら指示に従って**リスト2**をLOAD, RUNします(別に倒さなくても見れますけど…)。

プログラムはオールBASICで配列変数を使っていて，おまけにムダも多い（と思う）のでスピードはちと遅い。しかもOMエラーがでることがあります。そのときはムダを省くか，最初からやり直しましょう（コンティニューし続けるとでるみたいです)。

なんせ初投稿ですから，甘い点も多々あると思いますけど，けっこう遊べると思いますので，まあ遊んでください。

〈参考〉：ファミコン・プログラム大全集（電波新聞社発行）

プログラム入力上の注意

リスト中のアミがけ部分（黒いところ）は，キャラクタ・コード表Bの各キャラが入ります

KEY1，CHR$(　　)

のように定義し，ファンクション・キーで入力してください。各キャラクタ・コードはつぎのとおりです。

m7……255　e0……184
e1……185　e2……186
e3……187　h0……208
h1……209　i7……223
f3……195　X……181
m6……254　m1……249
h6……214　m3……251
l4……244　l6……244
h5……213　©……180

《リスト1》不可思議冠霊伝説　悪爺創魔伝のメイン・プログラム・リスト

```
10 DIMA$(7)
20 DEFSPRITE5,(0,0,0,0,0)=CHR$(208)
30 RESTORE30:CLS:SPRITEONCGSET1,0L=100V=40PQ=0W=1FORI=0TO3:READC1,C2,C3,C4:A$(I)
=CHR$(C1)+CHR$(C2)+CHR$(C3)+CHR$(C4)A$(I+4)=CHR$(C2)+CHR$(C1)+CHR$(C4)+CHR$(C3)N
EXTDATA0,1,2,3,8,9,10,11,4,5,6,7,12,13,14,15
40 PALETS 2,14,48,22,7VIEWLOCATE9,17PRINT"PUSH START"
50 FORI=1TO12:PALETB 1,14,48,33,16+I
60 B=STRIG(0)IFB=1GOTO90
70 IFB=9 TO=0ONST RESTORE530,540,550,560,570,580:GOTO100
80 PAUSE5NEXTGOTO50
90 A=1D=1J=1VJ=16ST=1WH=1RESTORE530
100 JF=0R=1VIEWPALETB 1,14,14,14,14GOSUB410:GOSUB450:X=40Y=128
110 M=4IFC=1FORI=0TO3:LOCATE26,14-I:PRINT"  ";:NEXTC=2
120 IFP>0P=P+1PALETS 0,14,22,22,22IFP=5PALETS 0,14,54,22,2P=0
130 IFJF GOTO190
140 S=STICK(0)
150 IFS=0ORS>2GOTO230
160 IFS=1VX=8M=M-(M<6)+(M=6)*2IFVV<>VX VV=VX:M=4GOTO210
170 IFS=2VX=-8M=M-(M<2)+(M=2)*2IFVV<>VX VV=VX:M=0GOTO210
180 GOTO210
190 VY=VY+4IFVY=VJ VY=0JF=0M=-((VV=-8)+(VV=8)*4)VX=0
200 Y=Y+VY
210 X=X+VX:X=X-(X<32)*8X=X+(X>208ANDC=0)*8IFC=2ANDX>224GOTO830
220 DEFSPRITE0,(0,1,0,-(M>3),0)=A$(M)SPRITE0,X,Y
230 B=STRIG(0)ONB GOTO240,300,300,280,300,300,300,250:GOTO300
240 GOSUB590:GOTO300
250 IFJF GOTO300
260 IFS=0VX=SGN(VV)
270 JF=-1VY=-VJ:M=-((VV=-8)*3+(VV=8)*7)GOTO300
280 IFWF ORP>0GOTO300
290 GOSUB640
300 ONTO GOSUB850,870,870,900
310 IFWF WX=WX+WT:VW=VW+WT:SPRITE1,WX,WY:IFVW>V ORVW<-V ORWX<32OR WX>208 SPRITE1
:VW=0WF=0PQ=PQ+1GOTO330
320 IFWF ANDTO>0IFABS(WX-4-X0)<8ANDABS(WY-4-Y0)<8GOSUB650
330 IFP=0ANDTO>0 IFABS(X-X0)<8ANDABS(Y-Y0)<8GOSUB720
340 IFPP>0IFABS(X-136)<8ANDABS(Y-128)<8GOSUB750:GOTO120
350 ON-(ST<3ORTO=0)GOTO120
360 IFMOVE(0)GOTO390
```


★影さんのトーク・コーナーみたいなのどーですか。１ページぐらいただ馬鹿なことをしゃべりまくるって内容ですが…。(岐阜市・伏屋健太16才)……【**編集長**：これ以上私の頭をいたくしないでくれんかな。本当。頼むよ。】

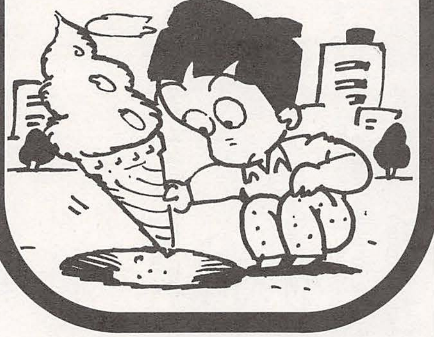
```
370 CANO
380 ON(RND(19)<ST*2)+1GOTO120:DEFMOVE(0)=SPRITE(10,-(PX<0)*7-(PX>0)*3,1,60,0,2)P
OSITIONO,XO,YO:MOVEO
390 S=XPOS(0)B=YPOS(0)IFP=0 IFABS(X-S)<8ANDABS(Y-B)<8CANO:GOSUB720
400 GOTO120
410 LOCATE10,0PRINTRIGHT$("00"+MID$(STR$(A),2,2),2):LOCATE15,0PRINTRIGHT$("00"+M
ID$(STR$(D),2,2),2):LOCATE20,0PRINTRIGHT$("00"+MID$(STR$(J),2,2),2)
420 LOCATE5,0PRINTST:SPRITE5,220,32DEFSPRITE6,(0,0,0,0,0)=CHR$(223)SPRITE6,48+R*
8,32
430 IFL<0 L=0
440 LOCATE16,2PRINTRIGHT$("000"+MID$(STR$(L),2,3),3):LOCATE5,2PRINTLEFT$(MID$("m
7m7m7m7m7m7m7m7m7",1,L/10)+"              ",10):RETURN
450 READT:ONT GOTO460,470,480,490:GOTO500
460 XO=100YO=100TO=1LO=20AO=20AO$="XYZ「"PALETS 1,14,48,21,18GOTO500
470 PY=0PX=-8XO=100YO=104TO=2LO=32AO=40AO$="ﾁﾂﾃﾄ"BO$="ﾂﾁﾄﾃ"PALETS 1,14,48,39,22G
OTO500
480 PY=0PX=-8XO=100YO=128TO=3LO=80AO=30AO$="e0e1e2e3"BO$="e1e0e3e2"PALETS 1,14,4
8,38,25GOTO500
490 XO=100Y1=128TO=4LO=150AO=60AO$=CHR$(4)+CHR$(5)+CHR$(6)+CHR$(7)BO$=CHR$(5)+CH
R$(4)+CHR$(7)+CHR$(6)PALETS 1,14,7,48,2
500 DEFSPRITE2,(1,1,0,0,0)=AO$
510 IFTO=OC=1
520 RETURN
530 DATA1,1,1,1,2
540 DATA1,3,1,3,2
550 DATA1,2,3,1,2
560 DATA3,2,2,1,2
570 DATA2,1,3,2,2
580 DATA0,0,0,0,4
590 CUT0:LOCATE11,17PRINT"PAUSE":PAUSE9S=STICK(0)B=STRIG(0)IFS<>8ANDS<>4GOTO620
600 W=W-(S=8)+(S=4)IFW>WH ORW<1W=-(W>WH)-(W<1)*WH
610 DEFSPRITE5,(0,0,0,0,0)=MID$("h0h1i7ﾄ"X"",W,1):V=W*40SPRITE5,220,32
620 IFB=1LOCATE11,17PRINT"f3f3f3f3f3":MOVE0:RETURN
630 GOTO590
640 WF=-1L=L+(L>30)*W*2/D:GOSUB430:WX=X+VX:WY=Y:WT=(M<4)*8-(M>3)*8DEFSPRITE1,(0,
0,0,-(M<4),0)=MID$("h0h1i7ﾄ"X"",W,1)SPRITE1,WX,WY:RETURN
650 WF=0VW=0SPRITE1
660 BEEPLO=LO-(W*A/ST+1)IFLO>0 RETURN
670 SPRITE2:CANO:TO=OC=1L=L+40L=L+(L>100)*(L-100)GOSUB430:YO=0
680 IFR=5PP=2GOTO710
690 IFPQ>1RETURN110
700 PP=1
710 DEFSPRITE7,(3,1,0,0,0)="ｹｺｻｼ"PALETS 3,14,48,38,17+PP*2SPRITE7,136,128RETURN1
10
720 P=1
730 BEEPL=L-AO/D*ST:GOSUB430:IFL>0RETURN
740 DEFSPRITE0,(0,1,0,0,0)=CHR$(24)+CHR$(25)+CHR$(26)+CHR$(27)SPRITE0,X,Y:LOCATE
9,17:PRINT"GAME OVER":PAUSE200FORI=0TO7:SPRITEI:NEXTCANO:WF=OP=0GOTO20
750 IFPP=2WH=WH-(WH<6)PP=0SPRITE7
760 LOCATE3,17PRINT"PUSH SE-L ST-A B-D A-J"
770 B=STRIG(0)ONB GOTO780,800,770,790,770,770,770,810:GOTO770
780 A=A-(A<10)GOTO820
790 D=D-(D<10)GOTO820
800 L=L+60L=L+(L>100)*(L-100)GOTO820
810 J=J-(J<5)VJ=VJ-(VJ<26)*2
820 Y=128JF=0LOCATE3,17PRINT"f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3":GOSUB
410:SPRITE7:PP=0RETURN
830 VIEWSPRITE0:C=OR=R+1IFR=6R=1ST=ST+1IFST=7LOCATE3,17PRINT"PLEASE LOADING LIST
 2":LOCATE0,21END
840 X=16Y=128JF=0PQ=0GOSUB410:GOSUB450:GOTO110
850 PX=RND(9)-RND(9)PY=RND(9)-RND(9)
860 XO=XO+PX:YO=YO+PY:XO=XO+(XO<32)*PX+(XO>216)*PX:YO=YO+(YO<80)*PY+(YO>128)*PY:
SPRITE2,XO,YO:RETURN
870 PX=RND(16)-RND(16)IFPV=SGN(PX) GOTO860
880 PV=SGN(PX)S$=AO$IFPX>0S$=BO$
890 DEFSPRITE2,(1,1,0,-(PV>0),0)=S$GOTO860
900 ONQ GOTO930
910 XO=RND(177)+32YO=RND(65)+64S$=AO$PX=SGN(X-XO)IFPX>0S$=BO$
920 Q=1DEFSPRITE2,(1,1,0,-(PX>0),0)=S$Q=1RETURN
930 SPRITE2,XO,YO:QQ=QQ+1IFQQ<11 RETURN
940 Q=0QQ=0RETURN
```

《リスト 2》不可思議冠霊伝説 悪爺創魔伝のエンディング・プログラム・リスト

```
10 'ﾜﾙｼﾞｰｿｰﾏﾃﾞﾝ
20 '          ENDING
30 'm6
40 PALETB 1,14,14,14,14VIEWFORI=5TO14:LOCATE2,I:PRINT"                          ":
NEXT:LOCATE6,0PRINT"7"
50 CGSET1,0PALETS 0,14,54,22,2PALETS 1,14,48,48,48SPRITEONDEFMOVE(0)=SPRITE(0,3,
3,34,0,0)POSITION 0,16,128:DEFSPRITE0,(1,1,1,0,0)=CHR$(24)+CHR$(25)+CHR$(26)+CHR
$(27)
60 LOCATE12,12PRINT"m1h6h6h6m3"
70 LOCATE12,13PRINT"l4l6l6l6l4"
80 LOCATE12,14PRINT"l4h5h5h5l4":PALETB 1,14,48,39,23
90 MOVE0
100 IFMOVE(0) GOTO100
110 FORI=16TO120:PAUSE4
120 SPRITE0,I,72+RND(2)-RND(2)
130 NEXT:FORI=0TO380:SPRITE0,120+RND(16)-RND(16),72+RND(16)-RND(16):POKE&H4015,1
5:POKE&H400C,31,0,255,255:IFI<200 NEXT
140 PALETB 0,RND(55),48,33,2:NEXT:PALETB 0,14,48,33,2
150 FORI=72TO128
160 SPRITE0,120+RND(2)-RND(2),I
170 NEXT:SPRITE0
180 'm6
190 READ A$,B$:IFA$="E"GOTO250
200 LOCATE6,6PRINT"                  ":LOCATE6,8PRINT"                  "
210 FORJ=0TO1:FORI=1TOLEN(A$)
220 LOCATE5+I,6+J*2:PRINTCHR$(ASC(MID$(A$,I,1))-1)
230 PAUSE5:NEXT:A$=B$:PAUSE50:NEXT:IFP=2 GOTO340
240 PAUSE150GOTO190
250 CANO:VIEWLOCATE10,17PRINT"THE END":FORI=0TO999:PALETB 1,14,48,14,0:NEXT
260 FORI=0TO7:DEFMOVE(I)=SPRITE(10,I+1,1,255,0,3):POSITIONI,120,128:NEXT
270 MOVE 0,1,2,3,4,5,6,7
279 PALETB 0,48,14,14,14PALETB 1,48,48,48,48
280 DEFSPRITE0,(1,1,0,0,0)=CHR$(24)+CHR$(25)+CHR$(26)+CHR$(27)PALETS 1,14,14,14,
14FORI=-1TO0:SPRITE 0,RND(255),RND(255)
290 I=MOVE(0):VIEW
300 POKE&H4015,15:POKE&H400C,31,0,255,255
310 NEXT:SPRITE0
320 CLS:PALETB 0,14,48,33,2:PALETB 1,14,48,33,2
330 READ A$,B$:P=2:GOTO210
340 LOCATE7,17PRINT"© 1990 JI-SOFT":FORI=0TO7:CANI:PAUSEI+10*I+100:NEXT:GOTO340
350 DATA"ﾃｳﾇ ﾝﾚｽ".ｧ ﾍｴｳﾇｽﾁ[","ｻﾛﾄ ﾎｳﾝｷ" ﾔﾊﾞﾚﾁﾞｳｪ///"
360 DATA"XBSVKJ TPNBEFO","TUBGG"
370 DATA"TUPSZ"," KJ.UBO"
380 DATA"QSPHSBN"," IJSPLVO"
390 DATA"TPVOE"," CFFQ"
400 DATA"UFTU QMBZFS"," NPUIFS'L「L"
410 DATA"QSFTJEFOU"," KJ.UBO"
420 DATA"X 2::1","KJ.TPGU"
440 DATA"E","E"
450 DATA"ﾆｦﾅ ﾝﾚｽ".ﾋ ﾍｴｳｦｧ ﾕﾍﾞｶﾞﾁ[","    ///ﾃﾃﾞｹﾞ"
```

★私はふみきりにカウンターをくらった強者です。今度はクロスカウンターだ！（山口県岩国市・MSOのYUNくん19才）……【影：あれの腹にはよくハリガネムシがいるんだよね。編：？影：あー，あれはカマキリか。】

FM-7/77シリーズ(F-BASIC V3.0)用



キャラのよくできたパズルゲーム

Soft Cream War

滝沢　和俊

STORY

ここは，ハングリー村。今，100年に一度やってくるといわれている大飢饉（だいききん）にみまわれている。各地で暴動がおこりはじめていた。ハングリー村に伝わる伝説によると，宮殿の中にはたくさんのソフトクリームがかくされているという。

しかし，隣（となり）り村の村民がこのソフトクリームをねらって攻めてきた。君は敵に奪われる前にすべてのソフトクリームをとってくれ。

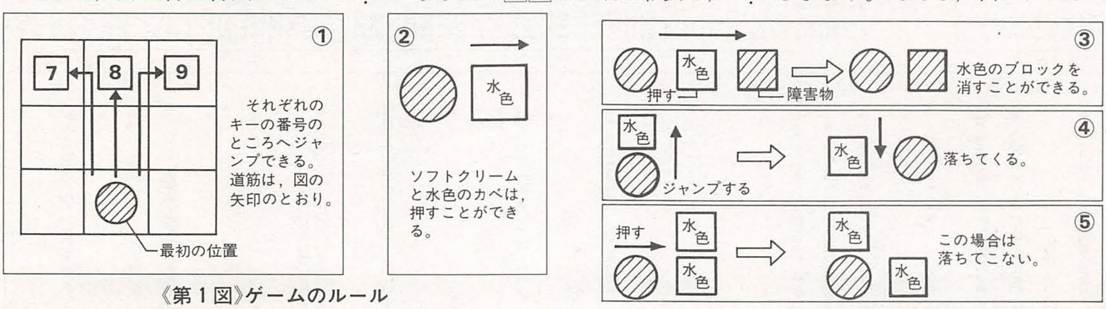
HOW TO PLAY

各面に散らばっているソフトクリームを右下の穴の前まで運んでください。三つ集めるとクリアです。

あなたは4 6で左右に移動し，7 8 9でジャンプします。

ジャンプした上に水色のブロックがあるとそのブロックは落ちてきます。落ちてくるブロックに当たるとミスです。

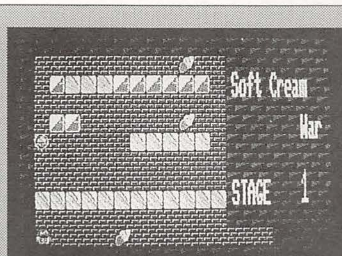
水色のブロックとソフトクリームは左右に押すことができます。また，水色のブロックは，押した方向に障害物があると消すことができます。ただし，白いブロック



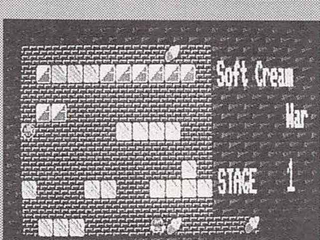
《第１図》ゲームのルール



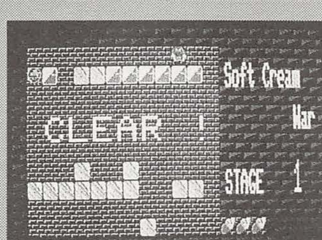
▶《写真１》タイトル画面。好きなキーでスタートします。



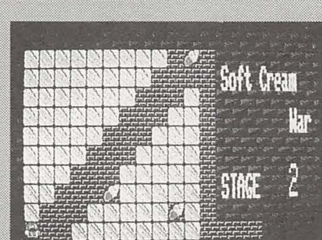
◀《写真２》１面。ソフトクリームを右はしにもっていけばいいんだけど…



▲《写真３》よいしょ，よいしょと，二つまで持ってきたぞ



▲《写真４》やったークリア画面。どうやったかは秘密だョ



▲《写真５》２面。このゲーム，ソフトクリームみたいな甘さがない！

★高校生諸君，ベーシック言語やマシン語を覚えるのは結構だが，英語も覚えないと後で後悔するぞ。僕のように…。(静岡県裾野市・受験生康君18才)……【編集長：日本語もしっかり覚えてもらわんとな。影：は？】

は動かすことも，消すこともできません。

風船の下でジャンプすると風船につかまることができます。障害物がないかぎり上へ昇(のぼ)っていくので，うまく利用してください。

解けなくなったときは，[*]キーを押してください。全14面あります。

プログラムについて

コンティニューなどをつくろうと思いましたが，プログラムが長くなってしまうのでやめてしまいました。途中でやめたときはたいへんですが，最初からやり直してください。また，自信のある人は，付け加えてみてください。

最後に

ストーリーが少し強引(ごういん)すぎるという声が聞こえそうですが，ゲーム自体は，作者自信が言うのもなんですけど，けっこう楽しめると思いますよ。

Soft Cream Warのプログラム・リスト

```
10 GOTO 570:'------------------- CHARA PUT --------------
20         PUT@ (KX*32,KY*16)-(KX*32+31,KY*16+15),K1,PSET,3:RETURN
30         PUT@ ( J*32 ,I*16)-( J*32+31, I*16+15),K2,PSET,2:RETURN
40         PUT@A(KX*32,KY*16)-(KX*32+31,KY*16+15),B1,PSET  :RETURN
50         PUT@ (KX*32,KY*16)-(KX*32+31,KY*16+15),B2,PSET,7:RETURN
60         PUT@A(KX*32,KY*16)-(KX*32+31,KY*16+15), S,PSET  :RETURN
70 GOSUB 20:PUT@ (KX*32,KY*16)-(KX*32+31,KY*16+15), F,PSET,6:RETURN
80         PUT@A(MX*32,MY*16)-(MX*32+31,MY*16+15), M,PSET  :RETURN
90         LINE (KX*32,KY*16)-(KX*32+31,KY*16+15),PSET,0,BF:RETURN
100 '------------------------- MAIN ---------------------------------------
110 A$=INKEY$:X=(A$="4")-(A$="6"):IF A$="" THEN 160
120 IF MX+X<1 OR MX+X>12 OR MY+Y<0 THEN 110
130 ON MP(MX+X,MY) GOTO 220,160,260,160:IF A$="*" THEN INTERVAL OFF:GOTO 560
140 KX=MX:KY=MY:MX=MX+X:IF A$="7" OR A$="8" OR A$="9" THEN 170
150 GOSUB 90:GOSUB 20:GOSUB 80
160 IF MP(MX,MY+1)>0 THEN 100 ELSE KX=MX:KY=MY:MY=MY+1:GOTO 150
170 '------------------------- JUMP ---------------------------------------
180 GOSUB 510:FOR I=1 TO 2:ON MP(MX,MY-1) GOTO 200,150,150,300:GOSUB90:GOSUB 20
190 KY=MY:MY=MY-1:NEXT:X=(A$="7")-(A$="9"):A$="":GOTO 130
200 P=P+1:AX(P)=MX:AY(P)=MY-1:MP(MX,MY-1)=3:INTERVAL ON:GOSUB 490:GOTO 150
210 '----------------------- KABE MOVE -------------------------------------
220 KX=MX+X:KY=MY:IF MP(KX+X,KY)>0 THEN 240
230 GOSUB 90:GOSUB 20:MP(KX,KY)=0:KX=KX+X:GOSUB 40:GOSUB 520:GOSUB 380:GOTO 140
240 MP(KX,KY)=0:GOSUB 500:GOTO 140
250 '----------------------- SOFT MOVE -------------------------------------
260 KX=MX+X:KY=MY:IF MP(KX+X,KY)>0 THEN 110
270 GOSUB 90:GOSUB 20:MP(KX,KY)=0:KX=KX+X:GOSUB 60:GOSUB 520
280 IF MP(KX,KY+1)>0 THEN MP(KX,KY)=3:IF KX=12 AND KY=10 THEN 400 ELSE 120
290 GOSUB 90:GOSUB 20:KY=KY+1:GOSUB 60:GOTO 280
300 '----------------------- BALLOON ---------------------------------------
310 MP(MX,MY-1)=0:KX=MX:KY=MY:GOSUB 90:GOSUB 20:A$=INKEY$:X=(A$="4")-(A$="6")
320 PLAY"N50","N40":IF MP(KX,KY-2)>0 THEN 120
330 KY=KY-2:GOSUB 70:MY=MY-1:GOSUB 80:FOR I=0 TO 500:NEXT:IF A$="" THEN 310
340 MP(KX,KY)=4:KY=KY+1:GOSUB 90:GOSUB 20:GOTO 120
350 '----------------------- FALLING BLOCK ---------------------------------
360 INTERVAL OFF:J=KX:JJ=KY:FOR I=1 TO P:KX=AX(I):KY=AY(I):MP(KX,KY)=0
370 GOSUB380:NEXT:P=0:IF KX=MX AND KY=MY THEN 560 ELSE KX=J:KY=JJ:RETURN
380 IF MP(KX,KY+1)>0 THEN MP(KX,KY)=1:RETURN
390 GOSUB 90:GOSUB 20:KY=KY+1:GOSUB 40:GOTO 380
400 '------------------------- CLEAR --------------------------------------
410 R=R+1:GOSUB540:GOSUB90:GOSUB20:MP(KX,KY)=0:KX=16-R:GOSUB 60:IF R<3 THEN 120
420 FOR I=1 TO 5000:NEXT:ST=ST+1:IF ST>14 THEN PLAY"L32":GOTO 450
430 FOR KY=4 TO 6:FOR KX=1 TO 12:GOSUB 90:GOSUB 20:NEXT:NEXT:FOR I=1 TO 2
440 SYMBOL(64+I,75),"CLEAR !",6,3,7:PLAY"CDEFGAB","EGGBDFF":NEXT:GOTO 750
450 FOR MY=0 TO 11:M=50:FOR MX=0 TO 19:GOSUB 80:KX=MX:KY=MY:GOSUB 90:PLAY"N=M:"
460 GOSUB 20:M=M+1:NEXT:NEXT:SYMBOL(50,50),"You Cleared All Stage !",3,4,7
470 SYMBOL(80,100),"Congratulations",3,3,7:SYMBOL(450,150),"The End",3,3,7:END
480 '------------------------- SOUND --------------------------------------
490 SOUND 7,246:SOUND 8,16:SOUND 6,5:SOUND 12,4:SOUND 0,10:SOUND 13,0:RETURN
500 SOUND 7,246:SOUND 8,16:SOUND 6,5:SOUND 12,4:SOUND 0,110:SOUND 13,0:RETURN
510 SOUND 7,247:SOUND 8,16:SOUND 6,1:SOUND 12,4:SOUND 13,3:RETURN
520 SOUND 7,252:SOUND 8,16:SOUND 9,16:SOUND 0,50:SOUND 2,130
530 SOUND 12,5:SOUND 13,1:RETURN
540 SOUND 7,252:SOUND 8,16:SOUND 9,16:SOUND 0,100:SOUND 2,130
550 SOUND 12,20:SOUND 13,0:RETURN
560 SOUND 7,246:SOUND 8,16:SOUND 6,8:SOUND 12,44:SOUND 0,240:SOUND13,0:GOTO780
570 '------------------------- FIRST --------------------------------------
580 DEFINT A-Z:DIM K1(31),K2(31),B1(95),B2(31),M(95),S(95),F(31),MP(13,11)
590 DIMMP1(13,11),AX(12),AY(12):DEF FNA=VAL("&H"+A$)+(VAL("&H"+A$)>&H7FFF)*2^16
600 FOR I=0 TO 31:READ A$:K1(I)=FNA:NEXT:FOR I=0 TO 31:READ A$:K2(I)=FNA:NEXT
610 FOR I=0 TO 31:READ A$:B2(I)=FNA:NEXT:FOR I=0 TO 95:READ A$:B1(I)=FNA:NEXT
620 FOR I=0 TO 95:READ A$: M(I)=FNA:NEXT:FOR I=0 TO 95:READ A$: S(I)=FNA:NEXT
630 FOR I=0 TO 31:READ A$: F(I)=FNA:NEXT:ON INTERVAL GOSUB 360:INTERVAL 1
640 '------------------------- TITLE --------------------------------------
650 CLS:LINE(50,50)-(600,95),PSET,1,BF:SYMBOL(90,55),"Soft Cream War",4,5,7
660 SYMBOL(160,120),"Hit Any Key",3,3,6:GOSUB 540
670 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 670
680 '----------------------- ｶﾞﾒﾝ ｦ ｶｸ ------------------------------------
690 CLS:SCREEN 7,0:I=0:FOR J=0 TO 19:GOSUB 30:NEXT:I=11:FOR J=0 TO 19:GOSUB 30
700 NEXT:FOR I=1 TO 10:FOR J=13 TO 19:GOSUB 30:NEXT J,I:J=0:FOR I=1 TO 10
710 GOSUB 30:NEXT:FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 13:MP(J,I*11)=2:NEXT J,I
720 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 10:MP(I*13,J)=2:NEXT J,I:FOR I=1 TO 4
730 SYMBOL(425+I,30),"Soft Cream",2,3,7:SYMBOL(570+I,65),"War",2,3,7
740 SYMBOL(425+I,120),"STAGE",2,3,7:NEXT:SCREEN7,7:ST=1
750 FOR I=1 TO 10:READ A$:FOR J=1 TO 12:MP1(J,I)=VAL(MID$(A$,J,1)):NEXT J,I
760 LINE(544,112)-(620,144),PSET,0,BF:FOR I=7 TO 8:FOR J=17 TO 19:GOSUB 30
770 NEXT:NEXT:SYMBOL(535+I,112),STR$(ST),3,4,7
780 LINE(32,16)-(415,175),PSET,0,BF:FOR KY=1 TO 10:FOR KX=1 TO 12
790 MP(KX,KY)=MP1(KX,KY):ON MP(KX,KY)+1 GOSUB 20,40,50,60,70:NEXT KX,KY
800 MX=1:MY=10:R=0:P=0:GOSUB 80:LINE(416,160)-(511,175),PSET,0,BF:KY=10
810 FOR KX=13 TO 15:GOSUB 20:NEXT:PLAY"T120L16O5V10","T120L16O4V10"
820 GOTO 100
830 '----------------------- CHARA DATA ------------------------------------
840 DATA 0000,0000,3FFF,3FFF,3AAA,3AAA,3555,3555,0000,0000,FCFF,FCFF,A8D5,54EA
850 DATA 54EA,A8D5,0000,0000,3FFF,3FFF,3555,3AAA,3AAB,3555,0000,0000,FCFF,FCFF
860 DATA 54D5,54D5,A8AA,A8EA
870 DATA 0000,0000,0000,0000,3FFF,FFFC,3FFF,FD54,3FFE,AAA8,3FD5,5554,3AAA,AAA8
880 DATA 3555,5554,0000,0000,0000,0000,FFFE,1FFF,FEAA,1FFF,5554,1FFF,ABAA,1FEA
890 DATA 5554,1D55,AAAA,1AAA
900 DATA 0000,0000,1FFF,FFFC,3FFF,FFF6,7FFF,FFAF,7FFF,FF57,7FFF,FEAF,7FFF,F557
910 DATA 7FFF,AFFF,7FFF,5557,7FFA,AAAF,7FF5,5557,7FAA,AAAF,7F55,5557,7AAA,AAAF
920 DATA 3555,5556,1FFF,FFFC
930 DATA 0000,0000,01FF,FFFC,00FF,FFFF,003F,FFFF,4007,FFFF,7001,FFFF,7C00,7FFF
940 DATA 7E00,1FFF,7FC0,0FFF,7FE0,01FF,7FF8,007F,7FFE,001F,7FFF,8007,7FFF,E001
950 DATA 7FFF,F800,1FFF,FC00,0000,0000,1E00,0000,7F00,07F0,7FC0,00FC,3FF8,001E
960 DATA 0FFE,000E,03FF,800E,41FF,E000,783F,F00E,FC1E,FE0E,3F07,FF80,0FE1,FFE0
970 DATA 03F8,7FF8,00FE,1FFE,003E,07FF,0007,83FC,0000,0000,1FF8,FFFC,7FFE,3FFF
980 DATA 7FFF,8FFF,7FFF,E7FF,7FFF,F9FF,7FFF,FC7F,3FFF,FF3F,07FF,FFCF,03FF,FFFF
990 DATA 40FF,FFF8,701F,FFFF,7C07,FFFF,7F01,FFFF,7FC1,FFFF,1FF8,7FFC
1000 DATA 0000,0000,3C7F,FF1F,13FF,FFCA,2FFF,FFE1,1FFF,FFF8,3FFF,FFFE,BFE0,07FE
1010 DATA 0000,0000,6000,0003,603F,3F03,603F,3F03,603F,3F03,0000,0000,C000,0001
1020 DATA 4000,0000,8000,0001,0000,0000,3C00,001F,1000,070A,201C,7181,0012,90C0
1030 DATA 0011,1000,801F,F800,1FFF,FFFC,1FFF,FFFC,1FC0,C0FC,0FC6,D8FC,07C0,C0F8
1040 DATA 01FF,FFF0,C000,0001,4000,0000,8000,0001,0000,0000,0000,0000,0000,0700
1050 DATA 001C,7180,0012,90C0,0011,1000,0000,0000,1F00,003C,7FC0,00FF,7FC0,C0FF
1060 DATA 6FC6,D8FF,67C0,C0FB,01FF,FFF0,07FF,0FF0,0EAA,9EA8,0755,0D50
1070 DATA 0000,0000,3FF0,01FF,3543,FFFF,38AF,FFFF,001F,FFFF,F007,FFFE,4001,FFFC
1080 DATA 8000,7FF9,0000,1FF0,0000,07E1,0000,03E2,0000,0005,0000,0000,0000,0CFF
1090 DATA 8000,28EA,4001,54D5,0000,0000,3FF0,01FF,3543,FBFF,38AF,F9F7,001C,FCF7
1100 DATA F03F,1E3A,43FF,FFFC,8FFF,FEF9,1FFF,FEF0,1FFF,FEE1,3FFF,FFE2,3FFF,FC05
1110 DATA 3FFF,E000,1FFF,0CFF,8FF0,28EA,4001,54D5,0000,0000,0000,01FF,0003,FBFF
1120 DATA 000F,F9F7,001C,FCF7,003F,1E3A,03FF,FFFC,0F57,FEF8,1AAB,FEF0,1555,7EE0
1130 DATA 3AAA,BFE0,3555,5C00,2AAA,A000,1555,0000,0FF0,0000,0000,0000
1140 DATA 0000,0000,007F,FC00,03EA,AF80,0F57,F9F0,1EAB,FE98,3C55,5FDC,30AA,AFEE
1150 DATA 3155,57DE,38AA,ABAE,1C55,555C,0E0A,AAB8,07C1,55E0,01F0,0FC0,001F,FC00
1160 DATA 0000,C000,0000,6000
1170 '--------------------- MAP DATA ----------------------------------------
1180 DATA 000000000300,021112222220,000000000000,022000000300,400000111110 1
1190 DATA 000000000000,000000000000,111111111111,000000000000,000003000000
1200 DATA 111111111030,111111110000,111111100010,111111000110,111110001110 2
1210 DATA 111100011110,111000111110,110003111110,100011111310,000111111110
1220 DATA 000000000300,000000000000,000000000000,111111111111,003000000000 3
1230 DATA 002111111200,002000000200,002002200200,001000000130,000000000000
1240 DATA 003000000000,111000001130,000000011110,000011111110,222000000000 4
1250 DATA 000000000000,000011111110,111030000000,000011111110,000000000000
1260 DATA 000000000000,000000030000,111111111111,111111311111,111111111111 5
1270 DATA 000003000000,111111111120,111111111120,111111111120,000000000000
1280 DATA 220000000220,220003000220,000011100030,002003000100,000002200120 6
1290 DATA 120020002120,100000100120,000401000120,000000000120,000000000000
1300 DATA 000001130000,000011110000,000111111000,001111111100,011131111110 7
1310 DATA 001111111104,000111111000,000011110001,000031100000,000000000000
1320 DATA 000000000000,011113103000,003000001110,111000000000,000001100000 8
1330 DATA 000011110000,000111111000,001111111100,022222222220,000000000000
1340 DATA 000000000000,000003000000,221111111110,220013100000,220001111110 9
1350 DATA 000000000000,000000030000,222221122221,000000000000,000000000000
1360 DATA 000000001130,000030001110,022220001120,011110001120,001000001120 10
1370 DATA 000030001120,022220222120,400000000000,000000000000,000001000000
1380 DATA 000000111100,001200113100,001200030030,001202222220,001200000000 11
1390 DATA 011201111200,011201111200,011201000200,011200000204,000200000200
1400 DATA 111111111130,222212211220,211112121220,211112122120,211112111120 12
1410 DATA 222112131120,213112111120,211112111120,211112111120,000000000000
1420 DATA 030000000000,022000000300,000001022221,110000110000,000011000000 13
1430 DATA 000011111311,022000002210,411022210000,000000000000,000000000000
1440 DATA 003000300030,111111111111,111111111111,111111111111,111111111111 14
1450 DATA 111111111111,111111111111,111111111111,000000000000,000000000000
```

★ビデオゲームに関しては，他誌より情報は少ないけど，一つ一つの内容はすばらしいと思う。多少マニアックでも，すんなり読ませるだけの力があると感じる。(千葉県木更津市・小沢　聖18才)……【編：むむ。】

FM-7/77シリーズ(F-BASIC V3.0)用



会社経営シミュレーション・ゲーム

HARD MAKER(ハードメーカー)

MORIYA GAMES

■ストーリー

1989年，パソコン業界は，1人の発明家，ラグドルクエント＝カゲによって，どんどんパソコンを破壊するロボット，「影」を発明されてから，危機に直面していた。

まさに，生きるか死ぬかの戦国時代であった。弱い会社は強い会社に買われていった。あなたも，ある会社の社長になり，パソコン戦国時代の天下(てんか)をとりに立ちあがるのだった。

■内容

NEC，シャープ，富士通，電波新聞，もりやゲームズの五つの会社の中から一つ選んで，他の四つの会社をすべて買いとってください。

NECが一番強く，もりやゲームズが一番弱いです。すべての会社を買いとる前にあなたの会社が買いとられてしまったらゲーム・オーバーです。

■遊びかた

(1)企業買う

他の会社を買います。どの会社を買うか聞いてくるので，画面左上の会社番号で答えてください。

1＝NEC，2＝シャープ，3＝富士通，4＝電波，5＝もりやゲームズです。

(2)パソコン開発

パソコンは8種類まで開発できます。開発費をとられます。開発するとき，8，16，32ビットのうち，どのビットにするか決めます。そして，自分でパソコンの名前をつけることができます。

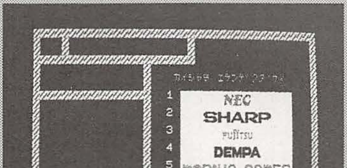
そうしたら，そのパソコン1台あたりの定価を決めてください。定価－原価が自分の利益になります。定価と原価の差が倍以内なら，そのパソコンは，まずまず売れます。

(3)製造中止

パソコンの開発ばかりして，8種類パソコンを作っちゃって，これ以上もう作れないというときに，その中の一つの機種だけ消すことができます。消した機種は二度と生産，販売ができませ



▲《写真1》タイトル画面。目のつけどころがなかなかいい内容だ



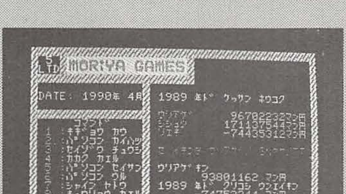
▲《写真2》まず会社を選ぶんだって。やっぱりみんなは電波だよネ



▲《写真3》まずはパソコンを作ろう。それにしてもすごい金額



▶《写真4》いい名前でしょう(影)。かげmK2?。あんまり売れないわネ(つぐ美)



◀《写真5》決算の金額もすごいな～利益がマイナスになってる

★夜中に1人で歩いていて，自分の影でビックリすることってありません？ねえ，影さん。(兵庫県伊丹市・NEW YEARごぼ天16才)……【影：夜中に1人歩きなぞするやつぁ，だれだ。よし，夜のパトロールをしてくるか。】

ん。

(4)価格変える

パソコン開発のコマンドをしたときに決めた定価が気にいらない，というときに，定価を新しく決めることができます。

(5)パソコン生産

作るパソコンの台数×原価だけ金がいります。作れる最大値は，社員数や給料が多いほど，多く作れます。

(5)パソコン売る

何もしないでも，パソコンは売れていきますが，このコマンドをすると，いつもよりたくさん売れます。

(7)社員雇う

毎月少しずつ，定年でやめていくので，社員を新しく雇わなければいけません。社員を雇うと，技術も少しあがります。何人でも雇えますが，あまり多いと金がはらえなくなります。

(8)給料変える

1人あたりの月給をかえます。

(9)技術あげる

金はいりません。少しだけあがります。

(10)他社見る

他の会社のステータスが見れます。

(11)パソコン見る

自分が開発したパソコンのステータスを表示します。

■ステータスの説明

(1)運営金残高

使える金の残高です。

(2)売上

パソコンを売って儲(もう)けた金です。決算になるまで使えません。

(3)支出

使った金のすべてです。

(4)利益

売上－支出で，儲かった金額です。

(5)社員数

社員の人数です。パソコンの生産数に影響します。毎月少しずつ定年でやめていって少なくなっていきます。

(6)給料

社員1人の月給です，毎月，社員数×給料だけ金がいります。パソコンの生産数にも影響します。

(7)技術

毎月少しずつ少なくなっていきます。パソコンの開発費に影響します。

(8)シェア

市場占有率です。パソコンを売れば売るほどあがります。逆に売らないとさがってきます。あまり少ないと，他の会社に買われてしまいます。

■言い忘れた言葉たち

ゲーム中，数値や文字を入れるとき，[*]キーを押すと，入力しなおしができます。プログラムを打つとき，[DUP]キーを使うと便利です。

HARD MAKERのプログラム・リスト

```
10 '╭──────────────────────────────────────────────────────────────────────╮
20 '│○ ♥♥♥♥●●●●●○○○○○・・・・・・・HARD・MAKER・・・・・MORIYA-005・・・・・・・・○○○○○●●●●●♥♥♥♥ ○│
30 '│○ ♥●●●●●○○○○○・・・・PRESENTED BY KAZUYA MORIYAMA・・1989.8.30・・・・○○○○○●●●●●♥ ○│
40 '╰──────────────────────────────────────────────────────────────────────╯
50 GOTO 740
60 '●●●●● ｺﾏﾝﾄﾞｦ ｷｲﾀﾘｽﾙ ｲﾛｲﾛﾅ ｹｲｻﾝｦ ｽﾙ ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ ●●●●●
70 FOR I=0 TO 7:S=INT(SD(I,2)/UD*(SD(I,1)/(SD(I,0)+1))):UD=2:O=PM:SS=SS+S
80 SD(I,2)=SD(I,2)-S:ST(PM,1)=ST(PM,1)+SD(I,0)/10000*S:ST(PM,8)=ST(PM,8)+S:NEXT
90 ST(PM,3)=ST(PM,1)-ST(PM,2):ST(PM,7)=INT(ST(PM,8)/SS*100):GOSUB 1170:GOTO 120
100 BE=BE+1:GC=0:I=BE+3:IF I>12 THEN I=I-12:IF I=1 THEN BC=BC+1
110 LOCATE 1,5:COLOR 3:PRINT USING"DATE:#####年##月";BC;I
120 IF BE>12 THEN BE=0:GOTO 1300 ELSE GC=GC+1:IF GC>5 OR BE=0 THEN 100
130 IF ST(GC,9) THEN LOCATE 1,1:COLOR 7:PRINT GC:LOCATE 1,2:PRINT"LTD" ELSE 120
140 M=5:N=1:O=GC:GOSUB 1010:LOCATE 0,24:PRINT:IF PM=GC THEN J=1 ELSE J=0
150 M=0:N=23:GOSUB 1010:A$=SP$+BS$(35+J):GOSUB 1100:S=ST(GC,4)*ST(GC,5):K=(O=1)
160 ST(GC,0)=ST(GC,0)-S:ST(GC,2)=ST(GC,2)+S:ST(GC,4)=ST(GC,4)*.99
170 ST(GC,6)=ST(PM,6)*.97:IF J=0 THEN GOSUB 590:GOTO 120
180 A$=BS$(40):GOSUB 1100:SA=S:IF SA<1 OR SA>12 THEN 180
190 ON SA GOSUB 210,300,390,420,420,490,510,510,510,550,550:GOTO 70
200 '●●●●● PLAYER ﾉ ｺﾏﾝﾄﾞﾙｰﾁﾝ 「ｷｷﾞｮｳ ｶｳ」 ●●●●●
210 A$=BS$(41):GOSUB 1100:U=S:IF U<1 OR U>5 THEN 210 ELSE M=0:N=23:O=U
220 LOCATE 0,24:PRINT:IF U=PM OR ST(U,9)=0 THEN A$=BS$(44):GOSUB 1100:GOTO 180
230 GOSUB 1010:SA=ST(U,7)*25600000#:A$=SP$+BS$(42)+STR$(SA)+BS$(27)+BS$(43)
240 GOSUB 1100:IF SA>ST(PM,0) THEN A$=BS$(45):GOSUB 1100:GOTO 180
250 A$=BS$(46):GOSUB 1100:IF S<1 OR S>2 THEN 250 ELSE IF S=2 THEN 180
260 ST(PM,0)=ST(PM,0)-SA:ST(PM,2)=ST(PM,2)+SA:ST(U,0)=0:FOR I=4 TO 8
270 ST(PM,I)=ST(PM,I)+ST(U,I):ST(U,I)=0:NEXT:ST(U,1)=0:ST(U,2)=0:ST(U,3)=0
280 ST(U,9)=0:J=0:FOR I=1 TO 5:J=J+ST(I,9):NEXT:IF J=-1 THEN 1400 ELSE RETURN
290 '●●●●● PLAYER ﾉ ｺﾏﾝﾄﾞﾙｰﾁﾝ 「ﾊﾟｿｺﾝ ｶｲﾊﾂ」 ●●●●●
300 GOSUB 1230:A$=BS$(47):GOSUB 1100:U=S:IF U<0 OR U>7 THEN 300
310 IF SD(U,4) THEN A$=BS$(48):GOSUB 1100:GOSUB 1170:GOTO 180 ELSE A$=BS$(50)
320 GOSUB 1100:IF S=8 OR S=16 OR S=32 THEN SD(U,3)=S:SA=ST(PM,6)/1000 ELSE 320
330 SA=INT(50000000#/SA*S):A$=BS$(49)+STR$(SA)+BS$(27)+BS$(43):GOSUB 1100
340 A$=BS$(51):IF SA>ST(PM,0) THEN A$=BS$(45):GOSUB 1100:GOSUB 1170:GOTO 180
350 GOSUB 1100:IF LEN(S$)>10 THEN 350 ELSE PN$(U)=S$:ST(PM,0)=ST(PM,0)-SA
360 ST(PM,2)=ST(PM,2)+SA:SD(U,4)=(0=0):SA=ST(PM,5)*256*SD(U,3):SD(U,1)=SA
370 A$=BS$(52)+STR$(SA)+"円":GOSUB 1100:A$=BS$(53):GOSUB 1100:SD(U,0)=S:RETURN
380 '●●●●● PLAYER ﾉ ｺﾏﾝﾄﾞﾙｰﾁﾝ 「ｾｲｿﾞｳ ﾁｭｳｼ」 ●●●●●
390 GOSUB 1230:A$=BS$(54):GOSUB 1100:U=S:IF U<0 OR U>7 THEN 390
400 IF NOT SD(U,4) THEN 430 ELSE FOR I=0 TO 4:SD(S,I)=0:NEXT:PN$(S)="":RETURN
410 '●●●●● PLAYER ﾉ ｺﾏﾝﾄﾞﾙｰﾁﾝ 「ｶｶｸ ｶｴﾙ」 ﾄ 「ﾊﾟｿｺﾝ ｾｲｻﾝ」 ●●●●●
420 R=(SA-4)*2:GOSUB 1230:A$=BS$(55+R):GOSUB 1100:U=S:IF U<0 OR U>7 THEN 420
430 IF NOT SD(U,4) THEN A$=BS$(56):GOSUB 1100:GOSUB 1170:GOTO 180
440 IF R=0 THEN A$=BS$(53):GOSUB 1100:SD(U,0)=S:RETURN
450 SA=INT(ST(PM,4)*ST(PM,5)):A$=BS$(58)+STR$(SA)+")?":GOSUB 1100
460 IF S<0 OR S>SA THEN 450 ELSE SA=SD(U,1)/10000*S:ST(PM,0)=ST(PM,0)-SA
470 ST(PM,2)=ST(PM,2)+SA:SD(U,2)=SD(U,2)+S:RETURN
480 '●●●●● PLAYER ﾉ ｺﾏﾝﾄﾞﾙｰﾁﾝ 「ﾊﾟｿｺﾝ ｳﾙ」 ●●●●●
490 UD=RND(1)+.9:A$=BS$(59):GOSUB 1100:RETURN
500 '●●●●● PLAYER ﾉ ｺﾏﾝﾄﾞﾙｰﾁﾝ 「ｼｬｲﾝ ﾔﾄｳ」 ﾄ 「ｷｭｳﾘｮｳ ｶｴﾙ」 ﾄ 「ｷﾞｼﾞｭﾂｱｹﾞﾙ」 ●●●●●
510 R=SA+53:A$=BS$(R):GOSUB 1100:IF R=62 THEN ST(PM,6)=ST(PM,6)*1.1:RETURN
520 IF R=61 THEN ST(PM,5)=S:RETURN
530 ST(PM,4)=ST(PM,4)+S:ST(PM,6)=ST(PM,6)+(S*.9):RETURN
540 '●●●●● PLAYER ﾉ ｺﾏﾝﾄﾞﾙｰﾁﾝ 「ﾀｼｬ ﾐﾙ」 ﾄ 「ﾊﾟｿｺﾝ ﾐﾙ」 ●●●●●
550 S=0:WHILE SA=10 AND S<1 OR SA=10 AND S>5:A$=BS$(63):GOSUB 1100:WEND
560 IF SA=10 THEN O=S:GOSUB 1170:A$=BS$(15) ELSE GOSUB 1230:A$=BS$(15)
570 GOSUB 1100:I$="":WHILE I$<>" ":I$=INKEY$:WEND:O=PM:GOSUB 1170:GOTO 180
580 '●●●●● COMPUTER ｶﾞ ｺﾏﾝﾄﾞｦ ｴﾗﾝﾃﾞ ｼﾞｯｺｳ ｼﾃｲﾙ ﾙｰﾁﾝ ●●●●●
590 S=ST(GC,6)*9:SS=SS+S:SA=S*(ST(GC,5)*.9):ST(GC,0)=ST(GC,0)-SA
600 ST(GC,1)=ST(GC,1)+S*ST(GC,5):ST(GC,2)=ST(GC,2)+SA:ST(GC,8)=ST(GC,8)+S
610 ST(GC,3)=ST(GC,1)-ST(GC,2):ST(GC,7)=INT(ST(GC,8)/SS*100):IF K THEN RETURN
620 I=INT(RND(1)*10):IF I=1 AND ST(GC,0)>ST(PM,7)*10000000# THEN 630 ELSE 680
630 IF I AND ST(GC,7)>ST(PM,7)*2 THEN INTERVAL OFF:LOCATE 0,24:PRINT ELSE 680
640 FOR I=0 TO 5000:NEXT:FOR I=0 TO 64:FOR J=0 TO 7:COLOR=(I MOD 8,J)
650 NEXT J,I:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:P$="L8BGAFGEFDCCCCR4O5C8"
660 PLAY"O2"+P$,"O3"+P$,"O4"+P$:A$=BS$(37):GOSUB 1100:PRINT:M=0:N=23:O=GC
670 GOSUB 1010:A$=SP$+BS$(38):GOSUB 1100:A$=BS$(39):GOSUB 1100:GOTO 640
680 I=INT(RND(1)*2):IF I=1 THEN K=(0=0):GOSUB 590:RETURN
```

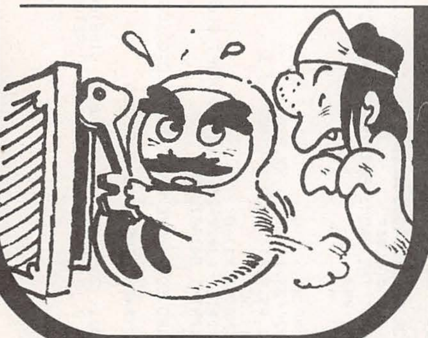
★♪思い込んだら～という星飛雄馬の歌を「重いコンダラ」とカンちがいし，グランド整備に使う土ならしのことをコンダラという名と思っていたのは友人Kです。(埼玉県北葛飾郡・SC-3000を持つ男)……【編：ほー。】

```
690 I=INT(RND(1)*5):IF I=3 THEN S=ST(GC,7)*512 ELSE 710
700 ST(GC,4)=ST(GC,4)+S:ST(GC,6)=ST(GC,6)+S+16:RETURN
710 I=INT(RND(1)*5):IF I=2 THEN ST(GC,5)=ST(GC,5)+.5:RETURN
720 ST(GC,6)=ST(GC,6)*1.04:RETURN
730 '●●●●● ゲームノ ジュンビト NEC ヤ SHARP ヤ FUJITSU ヤ ブンショウナドノ データヲ ヨミコム ●●●●●
740 CLEAR 2000:DEFINT A-Z:DEFDBL S:WIDTH 40,25:CONSOLE 22,3,0,0:COLOR 7,0
750 DEF FNA=VAL("&H"+A$)+(VAL("&H"+A$)>32767)*65536!:ON INTERVAL GOSUB 1000
760 INTERVAL 2:INTERVAL OFF:RANDOMIZE (TIME/3):LOCATE 16,12:SS=20000000#
770 MU=0:BC=1989:BE=0:PM=0:GC=0:UD=2:V=7:FOR I=0 TO 15:SP$=SP$+CHR$(28):NEXT
780 DIM NEC%(39),SHA%(97),FUJ%(43),DEM%(66),MOR%(153)
790 DIM WAK%(23),MU$(35),BS$(79),ST(5,9),PN$(7),SD(7,4)
800 FOR I=0 TO 39:READ A$:NEC%(I)=FNA:NEXT:PRINT"R";
810 FOR I=0 TO 97:READ A$:SHA%(I)=FNA:NEXT:PRINT"E";
820 FOR I=0 TO 43:READ A$:FUJ%(I)=FNA:NEXT:PRINT"A";
830 FOR I=0 TO 66:READ A$:DEM%(I)=FNA:NEXT:PRINT"D";
840 FOR I=0 TO153:READ A$:MOR%(I)=FNA:NEXT:PRINT"I";
850 FOR I=0 TO 23:READ A$:WAK%(I)=FNA:NEXT:PRINT"N";
860 FOR I=0 TO 35:READ MU$(I):::::::::NEXT:PRINT"G";
870 FOR I=0 TO 79:READ BS$(I),J:BS$(I)=CHR$(17)+CHR$(J)+BS$(I):NEXT
880 FOR I=1 TO 5:FOR J=0 TO 9:READ ST(I,J):NEXT J,I
890 '●●●●● タイトルヲ カイテ ヒョウジシテ カイシャヲ キメテ コマンドヲ ヒョウジスル ●●●●●
900 FOR N=0 TO 21:FOR M=0 TO 39:GOSUB 1070:NEXT M,N:FOR I=0 TO 5:READ M,N,O,P
910 LINE(M,N)-(O,P),PSET,0,BF:NEXT:M=19:N=5:GOSUB 1020:V=1:LOCATE 23,7
920 PRINT BS$(13):SYMBOL(278,72),"HARD MAKER",4,4,6:LOCATE 20,14:PRINT BS$(14)
930 LOCATE 20,17:PRINT BS$(15):I$="":WHILE I$<>" ":I$=INPUT$(1):WEND
940 INTERVAL ON:LINE(256,32)-(623,167),PSET,0,BF:LOCATE 19,5:PRINT BS$(16)
950 FOR O=1 TO 5:M=20:N=O*2+5:LOCATE 17,N:PRINT O:GOSUB 1010:NEXT
960 A$=BS$(17):GOSUB 1100:IF S<1 OR S>5 THEN 960 ELSE LOCATE 6,8:PRINT BS$(0)
970 PM=S:FOR I=1 TO 12:LOCATE 1,I+8:COLOR 1:PRINT I
980 LOCATE 4,I+8:COLOR 5:PRINT":"+BS$(I):NEXT:GOTO 70
990 '●●●●● BGM ヲ ナガシタリ シャメイヲ ヒョウジシタリスル サブルーチン ●●●●●
1000 PLAY MU$(MU),MU$(MU+1):MU=MU+2:IF MU>35 THEN MU=0:RETURN ELSE RETURN
1010 LINE(M*16,N*8)-(M*16+255,N*8+15),PSET,7,BF:ON O GOTO 1030,1040,1050,1060
1020 PUT@(M*16+5 ,N*8+3)-(M*16+250,N*8+12),MOR%,PSET,V:RETURN
1030 PUT@(M*16+96,N*8+3)-(M*16+158,N*8+12),NEC%,PSET,2:RETURN
1040 PUT@(M*16+50,N*8+3)-(M*16+205,N*8+12),SHA%,PSET,0:RETURN
1050 PUT@(M*16+93,N*8+3)-(M*16+161,N*8+12),FUJ%,PSET,2:RETURN
1060 PUT@(M*16+74,N*8+3)-(M*16+180,N*8+12),DEM%,PSET,0:RETURN
1070 PUT@A(M*16,N*8)-(M*16+15,N*8+7),WAK%,PSET:RETURN
1080 SYMBOL(M*8,N*8),A$,1,1,7:RETURN
1090 '●●●●● メッセージヲ ポポポポポ・・・ ト コマギレニ ヒョウジシタリスル サブルーチン ●●●●●
1100 LOCATE 0,24:COLOR 7:FOR M=1 TO LEN(A$):J$=MID$(A$,M,1):PRINT J$;:S$="":S=0
1110 FOR N=0 TO 9:BEEP1:BEEP0:NEXT N,M:IF J$<>"?" AND J$<>"@" THEN PRINT:RETURN
1120 I$=INKEY$:IF I$=CHR$(13) THEN IF S$="" THEN 1120 ELSE PRINT:RETURN
1130 IF I$="*" THEN PRINT:GOTO 1100 ELSE IF J$="@" THEN S$=S$+I$:PRINT I$;
1140 IF J$="@" THEN 1120 ELSE IF J$="?" THEN IF I$<"0" OR I$>"9" THEN 1120
1150 S$=S$+I$:PRINT I$;:S=VAL(S$):GOTO 1120
1160 '●●●●● カク カイシャノ ステータスヲ ヒョウジスル サブルーチン ●●●●●
1170 M=22:N=1:GOSUB 1010:LOCATE 38,2:COLOR 6:PRINT"ノ":LOCATE 34,3:PRINT"ステータス"
1180 LINE(256,32)-(623,167),PSET,0,BF:LOCATE 16,5:PRINT BS$(19):FOR I=20 TO 26
1190 LOCATE 16,I-13:PRINT BS$(I):NEXT:FOR I=6 TO 13:LOCATE 22,I:COLOR 2
1200 PRINT":":LOCATE 23,I:COLOR 6:PRINT USING"############":ST(O,I-6)
1210 LOCATE 35,I:PRINT BS$(I+21):NEXT:RETURN
1220 '●●●●● ツクッテアル パソコンノ イロイロナ ステータス ヲ ヒョウジスル サブルーチン ●●●●●
1230 LINE(256,32)-(623,167),PSET,0,BF:FOR J=4 TO 16 STEP 6
1240 FOR I=32 TO 64 STEP 16:M=I:N=J:IF I=64 AND J=16 THEN NEXT I,J:RETURN
1250 S=(J-4)/2+(I-32)/16:A$="NO"+STR$(S)+STR$(SD(S,3))+"BIT":GOSUB 1080
1260 IF NOT SD(S,4) THEN NEXT I,J ELSE N=J+1:A$="ナマエ "+PN$(S):GOSUB 1080:N=J+2
1270 A$="テイカ "+STR$(SD(S,0))+"円":GOSUB 1080:N=J+3:A$="ゲンカ"+STR$(SD(S,1))+"円"
1280 GOSUB 1080:N=J+4:A$="ダイスウ"+STR$(INT(SD(S,2)))+"コ":GOSUB 1080:NEXT I,J
1290 '●●●●● ケッサン ホウコク!! ノビノービ サロンシップ ノ ルーチン ●●●●●
1300 LINE(256,32)-(623,167),PSET,0,BF:LINE(352,8)-(623,31),PSET,0,BF
1310 LOCATE 16,5:COLOR 5:PRINT BC-1;BS$(64):FOR I=7 TO 9:LOCATE 17,I:COLOR 6
1320 PRINT BS$(I+13):LOCATE 22,I:PRINT USING"############マン円";ST(PM,I-6):NEXT
1330 LOCATE 17,11:PRINT BS$(66):LOCATE 17,13:PRINT BS$(65):S=ST(PM,1)*.97
1340 LOCATE 22,14:PRINT INT(S);"マン円":LOCATE 16,15:COLOR 3:PRINT BC-1;BS$(67)
1350 LOCATE 22,16:COLOR 6:PRINT INT(ST(PM,0));"マン円":ST(PM,0)=ST(PM,0)+S
1360 ST(PM,1)=0:ST(PM,2)=0:ST(PM,3)=0:LOCATE 16,18:PRINT BC;BS$(68)
1370 LOCATE 22,19:PRINT INT(ST(PM,0));"マン円":A$=BS$(15):GOSUB 1100
1380 I$="":WHILE I$<>" ":I$=INKEY$:WEND:O=PM:GOSUB 1170:GOTO 100
1390 '●●●●● カンドウ(?) ナル エンディングノ ルーチン ●●●●●
```

```
1400 FOR I=69 TO 79:LOCATE 0,24:PRINT:J=(40-LEN(BS$(I)))/2:A$=SPACE$(J)+BS$(I)
1410 GOSUB 1100:FOR K=0 TO 1400:NEXT K,I:FOR I=-21195 TO 30000:NEXT:GOTO 70
1420 '●●●●● カク カイシャノ シャメイノ データト ゲームガメンノ ワクノ ブロックノ データ ●●●●●
1430 DATA 1F80,78FF,FFF0,3FFD,FFC0,FC7F,83C1,FC7C,FFE1,C0FF,031F,8060,FFF7,03FC
1440 DATA 707E,0003,FFFE,3FFF,C1F8,0007,7FF8,1FE3,83F8,039E,1FF0,3FC0,07FC,1E3C
1450 DATA 0FE0,FF01,C7FF,F8FE,0781,FE0F,07FF,F1E0,071F,FFFE,01FF,C100,0FFF,FFE0
1460 DATA FF00,0FF0,007F,C001,FFFF,FE03,FFFF,FC07,FFFF,FFEF,F000,FF00,0FFE,001F
1470 DATA FFFF,FE3F,FFFF,FCFF,8003,FCFF,000F,F003,FFF0,01FC,007F,FBF8,00FF,EFFC
1480 DATA 0000,0FF0,00FF,007E,7FC0,1FC0,00FF,BF80,01FF,3FFF,FFE0,FFFF,FFF0,1F83
1490 DATA FE01,FC00,7FE3,F800,FFE0,FFFF,FF8F,FFFF,FF03,F01F,F01F,CFFF,E03F,FFFF
1500 DATA FC00,0007,FEFF,000F,F07F,FFFF,C1FD,FFF8,03FF,FFFC,07FE,003F,EFF0,00FF
1510 DATA 1FFF,FFFE,1FC3,FFF0,3F80,0000,FFFF,FFFC,FF00,0FF3,F000,0FF9,FC03,FFC3
1520 DATA F800,0000,FFFF,FE0F,F000,FF7E,0000,7FDF,C003,FFBF,8000,0000,0000,00FC
1530 DATA 7000,0000,0000,000E,39C0,0000,0000,0000,3838,0000,0001,FFBC,79F3,E7FE
1540 DATA 7F78,F604,C187,0E43,2609,833F,860C,3870,181E,0C19,8430,61C3,80C0,1C60
1550 DATA CC01,C70E,1C06,1033,8EF0,07F0,71F0,787F,0FE0,0000,0F00,0000,0000,0400
1560 DATA FFFF,07FF,FEFE,00FE,FFFF,C01F,C01F,FFF8,FFFF,DFE0,3FDF,FFFE,07FC,03FF
1570 DATA FF9F,FFFB,FE0F,FBFF,FFE1,FFC0,7F07,FBF8,007F,E3FF,7F01,FC7F,FC0F,E07F
1580 DATA 7FFF,8FFE,FFEF,E03F,9FDF,C1FC,0FEF,FFF1,FFFF,FDFF,FFF7,F1FC,3F83,FDFC
1590 DATA 003F,FFFF,BFFF,FDFF,FFC7,FFFF,3FFF,F7EF,FBF7,FFFE,7FFF,FCFF,FFC7,FFFE
1600 DATA FCFE,7EFE,001F,E03F,DFFF,E0FF,FFDF,8F8F,DFC0,07F8,03FC,F8F1,C03F,F81F
1610 DATA FFF0,1F87,E01F,81FF,E000,0003,FFE0,0FFF,03E3,C70F,FFFC,0FFF,F3EF,DF87
1620 DATA FFFC,7FFF,F1FF,9F80,7E1F,FFE0,0000,3FFF,E0FF,FF0F,BF7E,3FFF,FCFF,FFFF
1630 DATA FFFF,3FFF,F9F8,07E7,FE7E,01F8,FC0F,C000,01FC,1FC7,E07E,3FFF,FCFC,0003
1640 DATA F00F,FFFF,FCFF,FFE7,E01F,87E1,FC0F,E7E0,1F80,0007,E03F,3F00,FCFF,FFF3
1650 DATA F000,0FC0,00FD,FBF3,F01F,9FFF,FC00,03FF,FF1F,807E,0000,1F80,00FC,03F3
1660 DATA F7EF,CFFF,FC3F,FFF3,E3C7,CF80,3E7F,FFC0,7007,FFF8,7FFF,F800,007E,3FF3
1670 DATA FFFF,CF8F,1F3F,FFFC,3FFF,FF8F,1F3E,00F9,F9F8,01F0,03FF,01FF,FFE0,0001
1680 DATA F8FF,CFFF,FF3E,3C7C,FC00,0000,0FFE,3C7C,FC07,E7E3,F807,E003,F007,E01F
1690 DATA 8000,07F0,3F3F,00FC,F8F1,F3F0,000F,C03F,F8F1,F1FF,FF1F,83F8,1F80,0FC0
1700 DATA 1F80,7E00,000F,FFF8,FC03,F3E3,C7CF,FFFC,3FFF,FFE3,C7C0,FFE0,7E03,F87E
1710 DATA 003F,007E,01F8,0000,0FFF,83F0,0FCF,8F1F,3FFF,FC3F,FFC3,FFBF,FEFF,FBFE
1720 DATA EFFB,3FEF,FFBF,FEFF,FBFE,1C07,701C,C070,01C0,0701,1C07,701C,C070,5D17
1730 DATA 745D,D174,45D1,1745,5D17,745D,D174:'●●●●● データガ ナガクテ スンマセン ●●●●●
1740 '●●●●● BGM ノ データ ヤ ブンショウ ノ データ ヤ ソノホカノ データ ●●●●●
1750 DATA S13M512T123L8O3A04CD4DFE8.C16,S13M512T123L8O3A04CD4DFE8.C16,FGF4E4DE
1760 DATA FGF4E4DE,D4C4O3A2,D4C4O3A2,A04CD4DFE8.C16,A04CD4DFE8.C16,FGA4A4AG
1770 DATA FGA4A4AG,F4G4F2,F4G4F2,O5C04AG4G4FA,F4E4E4F4,G4C4O5C04AG4,G4C4F4E4
1780 DATA G4A05CD2,E4FAB4A4,DEF4E4D4,G4F4A4B-4,C4F4O4A4GF,O5C4O4B4A4GF,G4A4O5C2
1790 DATA G4A4G4F4,O4A05CD4DFE8.C16,E4F4F4G4,FGF4E4DE,A4A4A4B-4,D4C4O4A2,F4G4F2
1800 DATA A05CD4DFE8.C16,O3A04CD4DFE8.C16,FGA4A4AG,FGA4A4AG,F4G4F2,F4G4F2
1810 DATA コマンド,6,キギョウ カウ,3,パソコン カイハツ,3,セイゾウ チュウシ,3,カカク カエル,3,パソコン セイサン,3
1820 DATA パソコン ウル,3,シャイン ヤトウ,3,キュウリョウ カエル,3,ギジュツアゲル,3,タシャ ミル,3,パソコン ミル,3
1830 DATA ナニモ シナイ,3,PRESENTS,7,<< ハード メーカー >>,7,PUSH SPACE KEY,6
1840 DATA カイシャヲ エランデクダサイ,4,ドノ カイシャニ シマスカ(1-5)?,7,ハ,7,ウンエイキン ザンダカ,4,ウリアゲ
1850 DATA 4,シシュツ,4,リエキ,4,シャインスウ,4,キュウリョウ,4,ギジュツ,4,シェア,4,マン円,5,マン円,5,マン円,5,マン円
1860 DATA 5,人,5,マン円,5,,0,%,5,ノ コマンド ジッコウチュウ,7,アナタノ バンデス,7,アナタノプレイシテイルカイシャハ
1870 DATA 7,ニ ヨッテ カイトラレテシマイマシタ ツマリ トーサン・・,7,GAME OVER・・・・・・・・・マタ プレイシテネ!,7
1880 DATA コマンドヲ ドウゾ(1-12)?,7,ドノ カイシャヲ カイマスカ(1-5)?,7,ヲ カウニハ,7,イリマス,7
1890 DATA ジブンデ ジブンノカイシャヲ カッテ ドースンダ!!,7,オカネガタリマセン,7,カイマスカ(1=YES 2=NO)?,7
1900 DATA ドノ NOデ パソコンヲ ツクリマスカ(0-7)?,7,ソノ NOハ スデニ ツクッテアリマス,7,カイハツ ヒヨウガ,7
1910 DATA ドノ BIT ノ パソコンニ シマスカ(8・16・32)?,7,パソコンノ ナマエヲ キメテクダサイ(MAX 10)@,7
1920 DATA 1 ダイ アタリノ ゲンカハ,7,1 ダイ アタリノ テイカヲ イクラニ シマスカ?,7,ドノ NOヲ ケシマスカ(0-7)?,7
1930 DATA ドノ NOノ パソコンノ カカクヲ カエマスカ(0-7)?,7,ソノ NOハ マダツクッテ アリマセン,7
1940 DATA ドノ NOノ パソコンヲ セイサン シマスカ(0-7)?,7,ドレダケ セイサン シマスカ(1-,7
1950 DATA テクマクマヤコン テクマクマイコン タクサンパソコンガウレルヨウニナーレ!,7,シャインヲ ナンニン ヤトイマスカ?,7
1960 DATA キュウリョウ(ゲッキュウ)ヲ イクラニ カエマスカ?,7,シャチョウモ シャインモ ミナ カゾク コケコケ ヨクコケ キンチョール,7
1970 DATA ドノ カイシャノ ステータスヲ ミマスカ(1-5)?,7,年ド ケッサン ホウコク,5,ウリアゲキン,3
1980 DATA ゼイキンヲ ウリアゲノ 3%オサメマス,2,年ド クリコシ ウンエイキン,3,年ド ウンエイキン,7
1990 DATA アナタハ スベテノ カイシャヲ カイトリマシタ,7,アナタハ コンピューターギョウカイノ テイオウト ナッタ!!,7
2000 DATA スタッフ ショウカイ,7,プログラム / MORIYA GAMES,7,プログラム / モリヤマ カズヤ,7
2010 DATA テストプレイ / サカグチ トモヒコ,7,テストプレイ / フカガワ ソウイチロウ,7,テストプレイ / マツシタ アキラ,7
2020 DATA セイサク チョサク / 1989 MORIYA GAMES,7,HARD MAKER,7,- オワリ -,7
2030 DATA 156325200,0,0,0,43241,52,40000,53,10600000,-1,127410000,0,0,0,32654
2040 DATA 48,35000,17,3400000,-1,100532000,0,0,0,35601,44,40000,16,3200000,-1
2050 DATA 96385200,0,0,0,27054,35,30000,11,2200000,-1,78520300,0,0,0,14562,26
2060 DATA 20000,3,600000,-1,16,8,63,23,80,8,335,23,16,32,239,55,16,64,239,167
2070 DATA 256,32,623,167,352,8,623,31
2080 '●●●●● プログラムノ ウチコミ ゴクロウサマデシタ シタノ センデンモ ミテヨネ........MORIYA GAMES ●●●●●
2090 'MORIYA GAMES FESTIVAL VOL.1 ヨヤク ウケツケチュウ(1990年3月31日マデ)クワシクハ ベーマガヲミルザンス
2100 '<<OVER FLOW>> レモンノ イレモン・・シツレイ!(モリヤマ カズヤ13サイ)・[カゲ:シナモンノ シナモン。ツグミ:フーン]
```


★いやあ，DCはためになる新聞やね。……うむ？ここはOFか，失礼。P.S.毎週，会社(日立習志野工場)で回覧しています。(千葉市・藤井　実19才)……【編：会社員の方々にも愛読していただいているベーマガです。】

FM77AVシリーズ(F-BASIC V3.3)用



ちょっと思考型，どんとアクション

がんばれだるまん2 Key & Bomb 改良版

寺井　聡

はじめに

このゲームは，以前ボツになったものの，改良版です。

物語

お化けから，お金を取りもどした「だるまん」でしたが，今度は，お化けに不思議な塔の中に閉じ込められてしまいました。

遊びかた

まずはじめに，テンキーか，ジョイスティックかを，選んでください。そうするとタイトルがでます。タイトル画面でスピード・セレクトができるので，1～100までの数を入力してください。1が1番速いのでレベル30の人は，なるべく多い数を入れたほうがいいでしょう（レベルによってゲームの速さが変わります)。

スピードを選んだら，ゲーム開始です。

各面6個あるカギを，黄色の扉まで運ぶゲームです。テンキーまたは，ジョイスティックで「だるまん」を操作してください。

炎やカベがじゃまをして，カギが運べないことがありますが，各面に数個ある爆弾を取れれば，スペース・キーまたは，トリガ2を押して,「だるまん」の周りを爆発させることができ，それによって，炎や黄色のカベを消すことができます。カギを全部扉に入れたら，自分も扉に入ってください。

お化けは，ただのおじゃま虫ですが，白いカベに当たると，ランダム・ワープをするいやなやつです。

炎やお化けに当たったり，タイムがなくなるとミスです。コンティーニューがついているので安心してください。

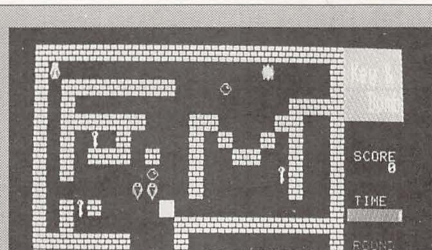
全9面で終わりです。

プログラム

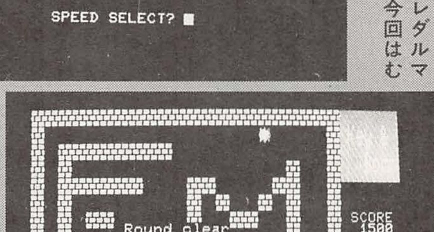
面があきたら，1620行からの面データを自分でいじって改良してみてください（0＝空白，1＝炎，



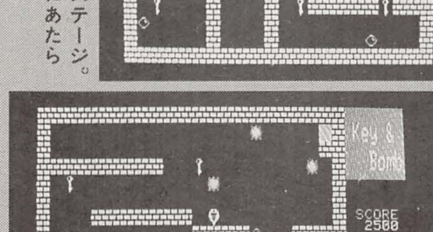
◀《写真1》あのガンバレダルマンが帰ってきました。今回はむずかしそう



▶《写真2》1面は練習ステージ。ワープしてくるオバケにあたらないように



▶《写真3》でも影さんの手にかかれば(編)。1面なんて楽勝!(影)



◀《写真4》2面からはよく考えてカベを爆発させよう!

★ふと思ったんだけど，スペースハリアーで，ハリアーが撃った流れ弾は，はるか前方に見える建物等(背景）には，被害を与えないのだろうか。うーん，影さんはどう思う？(栃木県今市市・柴田哲也18才)……【影：ぐー。】

2＝爆弾，3＝黄色のカベ，4＝扉，5＝カギ，6＝白いカベになっています）。

あとジョイスティックのない人は，140行をGOSUB 250に，220, 230, 240, 1100行を消してください。

最後に

ボツ作品より，ゲーム・バランスを良くし，ジョイスティック対応にして，操作性も良くしたつもりです。

書き忘れましたが，テンキーの人は，「だるまん」を止めるとき，[5]キーを押してください。

《第1表》変数表

DA	だるまんの数
SC	スコア
BA	取った爆弾の数
TM	タイム
X1, Y1	だるまんの位置
XX, YY	お化けの位置

★　★

がんばれだるまん2　Key&Bomb改良版のプログラム・リスト

```
10 '◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢ 1990年 Terarin Soft V3.3 L10/L20/L30
20 WIDTH40,25:PLAY OFF:DA=5:SC=0:RU=1:GOSUB 970
30 '◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢ ﾃｷﾄ ｽｺｱﾋｮｳｼﾞ
40 BA=0:X1=1:Y1=1:A=0:B=0:KY=0:TM=0:TT=0
50 XX=INT(2+RND*(20-2+1)):YY=INT(2+RND*(14-2+1)):IF MP(XX,YY)>0 THEN 50
60 MP(XX,YY)=1:PUT@A(XX*24,YY*12)-(XX*24+23,YY*12+11),B%,PSET
70 LINE(528,0)-(639,50),PSET,1,BF
80 SYMBOL(540,10),"Key &",2,2,5,0:SYMBOL(570,30),"Bomb",2,2,5,0
90  COLOR 6:LOCATE 34, 9:PRINT"SCORE":COLOR 1:LOCATE 34,13:PRINT"TIME"
100 COLOR 7:LOCATE 34,10:PRINTUSING"#####";SC:LINE(534,113)-(635,121),PSET,4,BF
110 COLOR 2:LOCATE 34,17:PRINT"ROUND":COLOR 7:LOCATE 36,18:PRINT RU
120 COLOR 5:LOCATE 34,20:PRINT"ﾀﾞ";DA:COLOR 7:LOCATE 35,22:PRINT BA:PLAY MJ$(3)
130 '◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢ ﾒｲﾝ
140 IF JS=2 THEN GOSUB 220 ELSE GOSUB 250
150 C=MP(X1+A,Y1+B):ON C GOSUB 500,550,730,660,570,730
160 LINE(X1*24,Y1*12)-(X1*24+23,Y1*12+11),PSET,0,BF
170 X1=X1+A:Y1=Y1+B:PUT@A(X1*24,Y1*12)-(X1*24+23,Y1*12+11),A%,PSET
180 GOSUB 340:TT=TT+1:IF TT=13 THEN TT=0:GOSUB 320
190 IF TM=100 THEN LOCATE 11,13:PRINT"TIME OVER":GOSUB 500
200 FOR I=0 TO SP:NEXT I:GOTO 140
210 '◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢ KEYﾊﾝﾉｳ
220 ST=STICK(1):ON ST GOSUB 270,260,310,260,280,260,300,260
230 IF ST=0 THEN GOSUB 290
240 SR=STRIG(3):IF SR<>0 THEN GOSUB 800 ELSE RETURN
250 A$=INKEY$:ON INSTR("-82546 ",A$) GOSUB 260,270,280,290,300,310,800:RETURN
260 RETURN
270 A= 0:B=-1:RETURN
280 A= 0:B= 1:RETURN
290 A= 0:B= 0:RETURN
300 A=-1:B= 0:RETURN
310 A= 1:B= 0:RETURN
320 '◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢ ﾀｲﾑ
330 LINE(634-TM,114)-(634-TM,120),PSET,6:TM=TM+1:RETURN
340 '◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢ ﾃｷﾉｳｺﾞｷ
350 R2=INT((RND*4)+1):ON R2 GOTO 360,370,380,390
360 AA= 0:BB= 1:GOTO 400
370 AA= 0:BB=-1:GOTO 400
380 AA= 1:BB= 0:GOTO 400
390 AA=-1:BB= 0:GOTO 400
400 IF MP(XX+AA,YY+BB)=6 THEN AA=0:BB=0:GOTO 450
410 IF MP(XX+AA,YY+BB)>0 THEN AA=0:BB=0
420 MP(XX,YY)=0:LINE (XX*24,YY*12)-(XX*24+23,YY*12+11),PSET,0,BF
430 XX=XX+AA:YY=YY+BB
440 MP(XX,YY)=1:PUT@A(XX*24,YY*12)-(XX*24+23,YY*12+11),B%,PSET:RETURN
450 '◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢ ﾃｷﾉﾜｰﾌﾟ
460 MP(XX,YY)=0:LINE (XX*24,YY*12)-(XX*24+23,YY*12+11),PSET,0,BF
470 XX=INT((RND*20)+1):YY=INT((RND*14)+1)
480 IF MP(XX,YY)>0 OR XX=X1 AND YY=Y1 THEN 470
490 MP(XX,YY)=1:PUT@A(XX*24,YY*12)-(XX*24+23,YY*12+11),B%,PSET:RETURN
500 '◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢ ﾐｽ
510 PUT@A(X1*24,Y1*12)-(X1*24+23,Y1*12+11),E%,PSET:LOCATE 12,11:PRINT"MISS!!"
520 GOSUB 960:DA=DA-1:IF DA=0 THEN RETURN900
530 LOCATE 9,15:PRINT" PUSH RET.KEY      "
540 IF INKEY$=CHR$(13) THEN GOSUB 1180:RETURN 40 ELSE 540
550 '◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢ ﾊﾞｸﾀﾞﾝｦ ﾄｯﾀ
560 BEEP1:BA=BA+1:MP(X1+A,Y1+B)=0:BEEP0:LOCATE 35,22:PRINT BA:RETURN
570 '◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢ ｷｰｦ ｳｺﾞｶｽ
580 X4=X1+A:Y4=Y1+B
590 IF MP(X4+A,Y4+B)=4 THEN 600 ELSE 620
600 KY=KY+1:MP(X4,Y4)=0:LINE(X4*24,Y4*12)-(X4*24+23,Y4*12+11),PSET,0,BF
610 GOSUB 950:SC=SC+100:LOCATE 34,10:PRINTUSING"#####";SC
620 IF MP(X4+A,Y4+B)>0 THEN A=0:B=0:RETURN
630 MP(X4,Y4)=0:LINE (X4*24,Y4*12)-(X4*24+23,Y4*12+11),PSET,0,BF
640 X4=X4+A:Y4=Y4+B
650 MP(X4,Y4)=5:PUT@A(X4*24,Y4*12)-(X4*24+23,Y4*12+11),C%,PSET:RETURN
660 '◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢ ﾗｳﾝﾄﾞｸﾘｱ
670 IF KY<6 THEN A=0:B=0:RETURN
680 FOR I=0 TO 20:FOR J=0 TO 7:SCREEN7,J:NEXT J:GOSUB 940:NEXT I
690 LOCATE 10,10:PRINT"Round clear":DA=DA+1:RU=RU+1
700 LOCATE 12,11:PRINT"Bonus 1000":SC=SC+1000:PLAY MJ$(4)
710 IF RU=10 THEN GOTO 750
720 IF INKEY$=CHR$(13) THEN GOSUB 1180:RETURN40 ELSE 720
730 '◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢ ｶﾍﾞﾆﾌﾞﾂｶｯﾀ
740 A=0:B=0:RETURN
750 '◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢ ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ
760 FOR I=0 TO 10000:NEXT I:PLAY MJ$(5):FOR I=0 TO 4000:NEXT I
770 COLOR 5:LOCATE 4,13:PRINT"You are all round clear"
780 FOR I=1 TO 15 :COLOR I:LOCATE 13,15:PRINT"THE END";:FOR J=0 TO 800:NEXT J,I
790 IF INKEY$=CHR$(13) THEN COLOR7:RUN ELSE 790
800 '◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢ ﾊﾞｸﾊﾂ
810 IF BA=0 THEN RETURN
820 FOR I=Y1-1 TO Y1+1:FOR J=X1-1 TO X1+1:MP(X1,Y1)=0
830 IF MP(J,I)<4 THEN PUT@A(J*24,I*12)-(J*24+23,I*12+11),E%,PSET
840 PUT@A(X1*24,Y1*12)-(X1*24+23,Y1*12+11),A%,PSET:GOSUB 940:NEXT J,I
850 SC=SC+50:LOCATE 34,10:PRINTUSING"#####";SC
860 FOR I=Y1-1 TO Y1+1:FOR J=X1-1 TO X1+1:MP(X1,Y1)=0
870 IF MP(J,I)<4 THEN MP(J,I)=0:LINE(J*24,I*12)-(J*24+23,I*12+11),PSET,0,BF
880 NEXT J,I:BA=BA-1:A=0:B=0:LOCATE 35,22:PRINT BA:RETURN
890 '◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢ ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ
900 LINE(75,45)-(450,80),PSET,0,BF:SYMBOL(80,50),"GAME OVER",5,4,2,0:GOSUB 940
910 LOCATE 9,15:INPUT"CONTINUE(Y/N)";Y$
920 IF Y$="Y" THEN DA=5:GOSUB 530 ELSE IF Y$="N" THEN RUN ELSE 910
930 '◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢ ｺｳｶｵﾝ
940 SOUND 7, 7:SOUND 6,31:SOUND 8,16:SOUND11, 1:SOUND12,60:SOUND13, 0:RETURN
950 SOUND 8,16:SOUND 7,62:SOUND 1, 0:SOUND 0,10:SOUND12,20:SOUND13, 0:RETURN
```


★市川市のみなさん，OFに参加しましょう。ちなみに僕は行徳に住んでます。がんばれ～。（千葉県市川市・たくあん12才）……【影：上から読んでも市川市，下から読んでも市川市。うーん，なるほど。編：はあ？……。】

```
960 SOUND 9,16:SOUND12, 3:SOUND 6, 9:SOUND13 ,0:SOUND 7, 1:SOUND 3, 5:RETURN
970 '◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢ ｷｬﾗｸﾀｰﾃﾞｰﾀﾉﾖﾐｺﾐ
980 DIM A%(53),B%(53),C%(53),D%(53),E%(53),F%(53),G%(53)
990  FOR I=0 TO 53:READ A%(I):NEXT:FOR I=0 TO 53:READ B%(I):NEXT
1000 FOR I=0 TO 53:READ C%(I):NEXT:FOR I=0 TO 53:READ D%(I):NEXT
1010 FOR I=0 TO 53:READ E%(I):NEXT:FOR I=0 TO 53:READ F%(I):NEXT
1020 FOR I=0 TO 53:READ G%(I):NEXT
1030 '◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢ ﾒﾝﾃﾞｰﾀﾉﾖﾐｺﾐ
1040 DIM MP$(8,13),MP(21,15),MJ$(5)
1050 FOR Y=0 TO 13:FOR X=0 TO 2:READ MP$(X,Y):NEXT X,Y
1060 FOR Y=0 TO 13:FOR X=3 TO 5:READ MP$(X,Y):NEXT X,Y
1070 FOR Y=0 TO 13:FOR X=6 TO 8:READ MP$(X,Y):NEXT X,Y
1080 FOR I=0 TO 5:READ MJ$(I):NEXT I
1090 '◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢ ﾀｲﾄﾙｶﾞﾒﾝ
1100 INPUT"1-- TEN KEY  2-- JOYSTICK";JS:IF JS<1 OR JS>2 THEN 1100
1110 CLS:SCREEN7,0:SYMBOL(80,40),MJ$(0),2,2,4,0:SYMBOL(80,65),MJ$(1),6,5,5,0
1120 SYMBOL(83,66),MJ$(1),6,5,1,0:PRINT@(500,105),&H327E,&H4E49,&H4847
1130 FOR I=90 TO 93 :SYMBOL(I,130),MJ$(2),2,1,2,0:NEXT I:SCREEN7,7
1140 LOCATE 12,20:INPUT"SPEED SELECT";SP:IF SP<1 OR SP>100 THEN 1140 ELSE CLS
1150 '◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢ ｶﾞﾝﾒｻｸｾｲ
1160 FOR X=0 TO 21:Y=0:MP(X,Y)=6:GOSUB 1260:Y=15:MP(X,Y)=6:GOSUB 1260:NEXT
1170 FOR Y=1 TO 14:X=0:MP(X,Y)=6:GOSUB 1260:X=21:MP(X,Y)=6:GOSUB 1260:NEXT
1180 LINE(24,12)-(503,179),PSET,0,BF
1190 FOR Y=1 TO 14:FOR X=1 TO 20:N=VAL(MID$(MP$(RU-1,Y-1),X,1))
1200 MP(X,Y)=N:ON N GOSUB 1210,1220,1230,1240,1250,1260:NEXT X,Y:RETURN
1210 PUT@A(X*24,Y*12)-(X*24+23,Y*12+11),E%,PSET:  RETURN
1220 PUT@A(X*24,Y*12)-(X*24+23,Y*12+11),D%,PSET:  RETURN
1230 PUT@A(X*24,Y*12)-(X*24+23,Y*12+11),F%,PSET:  RETURN
1240 LINE (X*24,Y*12)-(X*24+23,Y*12+11),PSET,6,BF:RETURN
1250 PUT@A(X*24,Y*12)-(X*24+23,Y*12+11),C%,PSET:  RETURN
1260 PUT@A(X*24,Y*12)-(X*24+23,Y*12+11),G%,PSET:  RETURN
1270 '◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢ ﾀﾞﾙﾏﾝDATA
1280 DATA 0,0,-256,153,0,-256,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,511,-32765,-64,921,-16381
1290 DATA -64,2047,-8177,-16,8191,-1985,-4,16383,-993,-8,4095,-4093,-64,0,0
1300 DATA -256,153,0,-256,963,-16381,15552,1560,24588,6192,24,0,15360,255,0,0
1310 '◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢ ｵﾊﾞｹDATA
1320 DATA 126,0,-15616,126,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,511,-32761,-15392,4095
1330 DATA -4082,112,8191,-2017,-8,4095,-4089,-32,511,-32768,32256,60,0,6144,511
1340 DATA -32761,-15392,4095,-4082,112,7936,-2017,-32264,3969,-4089,-15392,487
1350 DATA -32768,32256,60,0,6144
1360 '◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢ ｶｷﾞDATA
1370 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,126,1,-28800,399,-32768,32256,60
1380 DATA 0,15360,60,0,15360,63,0,16128,60,0,6144,126,1,-28800,399,-32768,32256
1390 DATA 60,0,15360,60,0,15360,63,0,16128,60,0,6144
1400 '◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢ ﾊﾞｸﾀﾞﾝDATA
1410 DATA 0,0,0,126,1,128,1030,8208,392,4096,2052,32,256,-32768,32256,0,0,0,0,0
1420 DATA 0,126,1,128,1030,8208,392,4096,2052,32,256,-32768,32256,0,0,0,0,0,0
1430 DATA 126,1,128,1030,8208,392,4096,2052,32,256,-32768,32256,0,0,0
1440 '◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢ ﾊﾞｸﾊﾂDATA
1450 DATA 0,0,0,0,0,6144,60,1,-128,511,-32768,15360,24,0,0,0,0,0,24,30,32376
1460 DATA 8189,-2017,-8,16383,-897,-2,32767,-449,-4,8191,-2017,-8,7806,30720
1470 DATA 6144,0,0,0,217,2,-192,3071,-12281,-32,2047,-8191,-48,767,16384,-26112
1480 DATA 0,0,0
1490 '◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢ ｺﾜﾚﾙﾚﾝｶﾞDATA
1500 DATA 28070,-9637,26038,14019,27648,0,27064,-25639,28054,-20261,3328,0
1510 DATA 28070,-9637,26038,14019,27648,0,32746,-385,-6146,32743,-512,0,-1537
1520 DATA -24583,-97,-1537,-24832,0,32743,-385,-6146,32743,-512,0,32743,-385
1530 DATA -6146,32743,-512,0,-1537,-24583,-97,-1537,-24832,0,32743,-385,-6146
1540 DATA 32743,-512,0
1550 '◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢ ｺﾜﾚﾅｲﾚﾝｶﾞDATA
1560 DATA 32743,-385,-6146,32743,-512,0,-1537,-24583,-97,-1537,-24832,0,32743
1570 DATA -385,-6146,32743,-512,0,32743,-385,-6146,32743,-512,0,-1537,-24583
1580 DATA -97,-1537,-24832,0,32743,-385,-6146,32743,-512,0,32743,-385,-6146
1590 DATA 32743,-512,0,-1537,-24583,-97,-1537,-24832,0,32743,-385,-6146,32743
1600 DATA -512,0
1610 '    ------ ROUND 1------ ------ ROUND 2------ ------ ROUND 3------
1620 DATA 00000000000000010000,00000000000000100004,00000000000000000000
1630 DATA 06666666600020000000,00002000000000000003,26666610166666666600
1640 DATA 06000000000000000333,66666666005000000010,06006660000000000000
1650 DATA 26666660006600006600,05000000000100000000,06005000033333333300
1660 DATA 06050300006060060600,00000000000000000000,06006666660000000000
1670 DATA 06033303006006600600,00033333330000000000,06001000000000000000
1680 DATA 06000002006000005600,00000200006666200666,06201666660500000000
1690 DATA 00000000006000000600,33333300000000000000,06406000000000000000
1700 DATA 03530000400000000000,05050300666666000000,06666006011111110000
1710 DATA 03000000033333333333,00000300000006000000,00000006000000000000
1720 DATA 33333300030000000000,33333300006006000000,66000006500006660036
1730 DATA 05000300030533333533,66666666666066666660,03333333000006660336
1740 DATA 20000300030000000000,00500000000000000500,00000500000660500500
1750 DATA 00000300030000002000,00001000012060000060,00000100000000300333
1760 '    ------ ROUND 4------ ------ ROUND 5------ ------ ROUND 6------
1770 DATA 00000000000000000000,00000000000200000000,02020200020002020200
1780 DATA 02033033333333335000,11036666633333053330,10150010151010101510
1790 DATA 05001000050000000000,20060000000003330030,03030303030303030303
1800 DATA 30010003330066666666,01160500005000050030,60606060606060606060
1810 DATA 00000000000061111110,00066666666666666060,01010101010101010101
1820 DATA 02000060003361000010,01000000000000000050,30303030323030303030
1830 DATA 30300000010000004010,00000000000000000300,01010101210101000101
1840 DATA 00000030000061000010,00333333333333301000,60000000000000000030
1850 DATA 00001000100061111110,10000000000000000011,00313131313131100001
1860 DATA 01000000000066666633,00003333333000010111,00000000000000001000
1870 DATA 00001000000000000000,01100030000000000333,06666666600001001011
1880 DATA 00001003333333335500,05000000000003033333,00000000005001001000
1890 DATA 00000000005000000000,11000003000333033333,06066666611111001550
1900 DATA 00000000000666000000,02000001110003300004,46600000000000001000
1910 '    ------ ROUND 7------ ------ ROUND 8------ ------ ROUND 9------
1920 DATA 01111111300000000000,00000660000000000012,00000000002000000000
1930 DATA 20000000300000500002,00006006111000011110,33333333333333333333
1940 DATA 10000000606331110000,00060500600000000012,01100006600660000110
1950 DATA 00003333606003300000,00633333361001110010,21001661100116610012
1960 DATA 00330000656005033000,06101010106001000000,00066110011001166000
1970 DATA 03000011606000001330,00000000000001000000,06300000511500000360
1980 DATA 00310501606011100300,10100050001111000001,00166110000001166100
1990 DATA 05030001606000003150,10000110006000000006,05000660000006600050
2000 DATA 60003101606000030001,10010000000605050060,00000006600660000000
2010 DATA 00000300606000300000,11000000000060500600,21100000033000000112
2020 DATA 66000030606003000010,10011111111006006000,00111111100111111100
2030 DATA 00001113606030000000,00000000000000660050,10111100040000111101
2040 DATA 20000000003311110004,00001011100000001010,15100000100100000151
2050 DATA 00010101013000000010,43330000000000000000,11100000011000000111
2060 '◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢ ﾓｼﾞ ｿﾉﾀﾉ DATA
2070 DATA "ｶﾞﾝﾊﾞﾚ ﾀﾞﾙﾏﾝ2","Key & Bomb","――1990 by TERARIN SOFT――"
2080 DATA "T150V15O4@22L16CDEDEFEFGFGAGABAB>C","T150V15O4@22L12EDCEDCEDCDEDC"
2090 DATA "T85V15O4@65L16C4RCDFB-8.A8B->C8<C4RCDFB-8.A8FF8C4RCDFB-AB->C8.F"
2100 '◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢ THE END
```

★「僕は学校で，ノートがわりにダイナブックを使っている!!」なんてやつがいたら，はりたおしたい。ねえ影さん。（栃木県佐野市・影さんの弟子14才）……【影：ねたみ，ひがみは身体によくないぞよ。心を大きく！】

MSX/MSX2/MSX2+(16K)用



ハードル競技で得点を競いあおう

HURDLER（ハードラー）

安立　浩

内容

このゲームは，ハードルをすることによって，高得点を競いあう，スポーツ・ゲーム(?)です。

遊びかた

まず，プログラムを起動したら，タイトルがでますので，よく，BGMを味わって，スペース・キー（またはジョイスティック1のトリガA）を押してください。すると，ハードラー（黒いやつで，帽子をかぶっている）が，スタート地点にやってきて，合図とともに，スタートします。

青いバーがハードルで，スペース・キー（またはトリガA）で，ジャンプします。うまくすると，二つぐらいは，1度にとびこせます。もし，失敗すると，こけてハードルが赤に変わります。失敗は，RESTの回数まで大丈夫ですが，それをこえると，ゲーム・オーバーです。

コースの距離は，200m, 300m, 500mと3コースで，全部クリアすると，レベルが一つあがって，また，200mからはじまりますが，今度は前よりもハードルがたくさんでます。

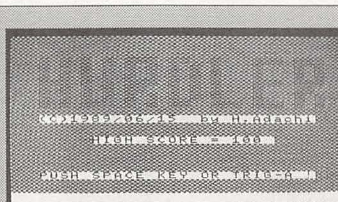
このようにして，レベルをあげて，高得点をだしてください。

得点

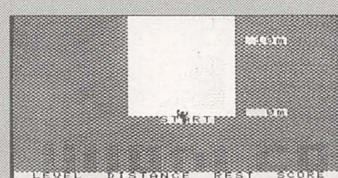
一つのコースをクリアするたびに，10のレベル乗×RESTの値が，

《第1表》変数表

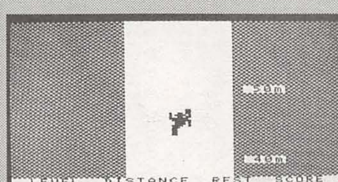
変数	内容
SC!	スコア
HS!	ハイスコア
LV	レベル
LN	コースの路離
LL	走った距離
RS	ハードルを倒してもよい残りの回数
HR$	ハードルを続けて表示しないためのもの
CT	ジャンプ中の時間用カウンタ
TR	スペース・キーまたは，トリガAを押し続ける状態をさけるフラグ
SP	ハードラーのスプライト番号
その他	汎用



◀《写真1》タイトル画面です。ハードル競技なんだな



▶《写真2》はじめは200mからです。ハードル3本倒したら終わりだぞ，注意していこう



◀《写真3》よっと。すごい拡大。ほんとにジャンプした感じ



▶《写真4》ゴール！最後もジャンプでしめくくり？



◀《写真5》さすがにレベル2はむずかしいぞ，君はどこまで行けるかな？

★OFの1番のりをめざして12月11日にハガキを書いた。今日もいい天気だ。(岐阜県郡上郡・辻　智弘15才)……【影：あまーい。12月にだして，3月号の1番のりだなんてムリでしょ。再度挑戦を求む。ぐはははは。】

加点されます。

苦労した点

スクロールするときに，最初は，画面の上がちらついていたので，見えないところ（VRAMの）から，表示するように変更しました。

改造点

620行のRND(1)<.05*LVの05の値を大きくすると，ハードルが多くでて，小さくすると，少ししかでなくなります（難易度が変更できる）。

★

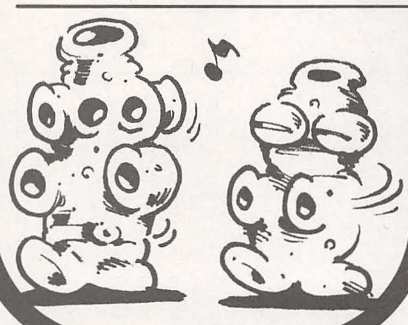
HURDLERのプログラム・リスト

```
10 '
20 '---INITIALIZE 1
30 CLEAR 200:DEFINT A-Z:HS!=100
40 COLOR 1,3,1:SCREEN 1,2,0
50 WIDTH 32:KEY OFF
60 POKE &HF922,&HE0:POKE &HF923,&H17
70 DEFUSR=&H90:A=RND(-TIME)
80 DEF FNTA=STRIG(0) OR STRIG(1)
90 ON STOP GOSUB 1040:STOP ON
100 '
110 '---SET CHARACTER
120 A=&B11001100
130 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 7
140 VPOKE BASE(7)+(&H81+I*8)*8+J,A
150 IF J MOD 2 THEN A=255-A
160 NEXT J
170 READ A$:VPOKE BASE(6)+&H81/8+I,VAL("&H"+A$)
180 NEXT I
190 '
200 '---SET SPRITE
210 FOR I=0 TO 2:A$=""
220 FOR J=0 TO 31:READ B$
230 A$=A$+CHR$(VAL("&H"+B$))
240 NEXT J:SPRITE$(I)=A$
250 NEXT I
260 '
270 '---TITLE
280 POKE &HF3B1,24
290 LOCATE 0,0:FOR I=0 TO 22:PRINT STRING$(32,"け");:NEXT
300 LOCATE 0,4:RESTORE 1180
310 FOR I=1 TO 14:READ A$
320 A$=RIGHT$(STRING$(15,"0")+BIN$(VAL("&H"+A$)),16)
330 FOR J=1 TO 16:B$=MID$(A$,J,1)
340 IF B$="1" THEN PRINT "ぅ"; ELSE PRINT "け";
350 NEXT J,I
360 LOCATE 3,12:PRINT"(C)1989/06/15  by H.Adachi"
370 IF SC!>=HS! THEN HS!=SC!:LOCATE 8,17:PRINT"YOU ARE TOP !!!"
380 LOCATE 8,15:PRINT"HIGH SCORE =";HS!
390 LOCATE 3,20:PRINT"PUSH SPACE KEY OR TRIG-A !"
400 PLAY"T100M1000S1405L4CGEGGEGECGEGAFEF"
410 IF FNTA=0 THENIF PLAY(1) THEN 410 ELSE 400
420 '
430 '---INITIALIZE 2
440 LV=1:SC!=0:A=USR(0)
450 LN=200
460 RS=LN/100:LL=0
470 '
480 '---SCORE BOARD
490 POKE &HF3B1,25:LOCATE 2,23
500 PRINT"LEVEL  DISTANCE  REST  SCORE";
510 GOSUB 840:GOSUB 890:GOSUB 940:GOSUB 990
520 '
530 '---MAIN
540 LOCATE 0,0:PRINT STRING$(14,"け");"START";STRING$(13,"け");
550 LOCATE 0,0:PRINT CHR$(&H1B);"L";
560 IF LL<=LN THEN 590
570 IF LL=LN+1 THEN PRINT STRING$(14,"け");"GOAL";STRING$(14,"け"); ELSE PRINT STR
ING$(32,"け");
580 IF LL=LN+16 THEN 720 ELSE 650
590 PRINT STRING$(11,"け");
600 IF LL=14 THEN FOR I=1 TO 3:PLAY"T60M1000S0O4C32":FOR J=1 TO 1000:NEXT J,I:PL
AY"M2000B8"
610 IF LL=0 OR LL=LN THEN PRINT STRING$(10,"。");:GOTO 640
620 IF RND(1)<.05*LV AND LL>5 AND HR$="あ" THEN HR$="♥" ELSE HR$="あ"
630 PRINT "。あ";STRING$(6,HR$);"あ。";
640 IF LL MOD 10 THEN PRINT STRING$(11,"け"); ELSE PRINT USING"け###m"+STRING$(6,"
け");LL;
650 IF CT=0 THENIF FNTA THENIF TR THEN ELSE TR=1:VDP(1)=VDP(1) OR 1:CT=5:PLAY"T2
55L64O5V13CV15CV14DV13DV12E" ELSE TR=0
660 IF CT THEN CT=CT-1:IF CT=0 THEN VDP(1)=VDP(1) AND 254:TR=1
670 IF CT=0 AND VPEEK(BASE(5)+((104+8)¥8)*32+(120+8)¥8)=ASC("♥") THEN SP=2:PLAY"
T255L64O2V15AV15BV13A" ELSE SP=LL/4 MOD 2
680 PUTSPRITE 0,(120+(CT>0)*8,104+(CT>0)*8-1),,SP
690 IF SP=2 THEN FOR I=1 TO 1500:NEXT:LOCATE 13,15:PRINT STRING$(6,"ぅ");:RS=RS-1
:IF RS<0 THEN 780 ELSE GOSUB 940
700 OUT &HA0,9:IF LL>14 AND LL<LN+16 AND (PLAY(1) OR INP(&HA2))=0 THEN SOUND 6,0
:SOUND 7,&B10101000:SOUND 9,16:SOUND 11,0:SOUND 12,6:SOUND 13,8
710 LL=LL+1:GOTO 550
720 '-GOAL
730 PLAY"T140M10000S0L4O4CEGCEGCEGO5C2."
740 IF PLAY(1) THEN 740
750 SC!=SC!+10^LV*RS:LN=LN+100
760 IF LN=400 THEN LN=500 ELSEIF LN=600 THEN LV=LV+1:GOTO 450
770 GOTO 460
780 '-GAME OVER
790 LOCATE 11,12:PRINT"GAME OVER!"
800 PLAY"T100M500S1O04G4F8F#8F4E8F8D#2C2R2"
810 IF PLAY(1) THEN 810
820 PUTSPRITE 0,(0,209):GOTO 270
830 '
840 '===DISPLAY LEVEL
850 POKE &HF3B1,25:LOCATE 5,25
860 PRINT USING"##";LV;
870 POKE &HF3B1,23:RETURN
880 '
890 '===DISPLAY DISTANCE
900 POKE &HF3B1,25:LOCATE 12,25
910 PRINT USING"####m";LN;
920 POKE &HF3B1,23:RETURN
930 '
940 '===DISPLAY REST (MISS)
950 POKE &HF3B1,25:LOCATE 21,25
960 PRINT USING"##";RS;
970 POKE &HF3B1,23:RETURN
980 '
990 '===DISPLAY SCORE
1000 POKE &HF3B1,25:LOCATE 24,25
1010 PRINT USING"######";SC!;
1020 POKE &HF3B1,23:RETURN
1030 '
1040 '===CTRL+STOP
1050 POKE &HF3B1,24:A=USR(0)
1060 COLOR 15,4,7:SCREEN 1,0,1
1070 WIDTH 29:KEY ON:STOP OFF
1080 END
1090 '
1100 '===CHARACTER COLOR
1110 DATA 45,68,AB,C2,FE
1120 '
1130 '===SPRITE PATTERN
1140 DATA 00,00,00,09,0B,09,0F,07,03,03,07,07,06,06,06,06,00,30,30,B0,D0,B0,E0,F
0,D0,D0,90,00,00,00,00,00
1150 DATA 00,0C,0C,0D,0B,0D,07,0F,0B,0B,09,00,00,00,00,00,00,00,90,D0,90,F0,E
0,C0,C0,E0,E0,60,60,60,60
1160 DATA 00,00,11,13,1B,09,0F,07,03,03,07,07,0E,0C,1C,38,00,00,88,C8,D8,90,F0,E
0,C0,C0,E0,E0,70,30,38,1C
1170 '
1180 '===TITLE PATTERN
1190 DATA 155D,91DC,1555,5114,1555
1200 DATA 5114,1D5D,51DC,1559,5118
1210 DATA 1555,5114,15D5,9DD4
```

★ふっふっふっ競技麻雀ルールで八連荘をあがったわい。（高知市・無駄じゃ26.5cm）……【影：わ，私も言っていい？編：何ですか？影：四連刻と百万石をあがったことがあるゾ。編：それはすごいなあ。うんうん。】

MSX/MSX2/MSX2+(16K)用

〈要FM PAC〉



こっけいな音楽に合わせて躍るはにわの物語

はにわ DANCING!

吉野ヶ里角刈り

ストーリー

ここは「はにわ」の国。この国に，ある平凡な青年がいた。彼は感情を顔に表さないので（はにわだからあたり前か），一見何の悩みも持たないようだった。

しかし，彼にも悩みはある。それはディスコ・ダンスがへたねえ，あーみてらんないもーやめてっ，というくらい下手なことなのだ。

青年は決心して，踊りの名人のところへ弟子入りすることにした。

《第1表》変数表

変数	内容
X(0~1), Y	はにわの座標
SX(0~1), SY	扇子の座標
KX(0~1), KY	はにわの口パク用
MX(0~1), MY	フキだしの座標
FX(0~1), FY	フキだしの口の部分の座標
TX, TY	得点表示の座標
P1, P2	P1:先生のポーズ P2:弟子のポーズ
SC	得点
M$	メッセージ出力用
B1$(0~19)~B4$(0~19), BG	BGM演奏用

あそびかた

カーソル・キーとスペース・キー(ジョイスティックも使えるよ！)で操作します。

- **カーソル上**：上を向く
- **カーソル右**：向かって右の手を挙げる
- **カーソル下**：向かって左の手を挙げる
- **スペース・キー**：上を向いて扇子をだす

ゲームがはじまると，画面に2人(？)のはにわが現れます。左側が先生，右側があなたの動かすはにわです。BGMが鳴りはじめたら，先生のとおりに踊ってください。踊るといっても，キーボードかジョイスティックではにわを踊らせることであって，画面の前であなた自身が踊っても何もならないので御注意ください。

また，プログラムの都合上，先走って踊ると得点が増えません。

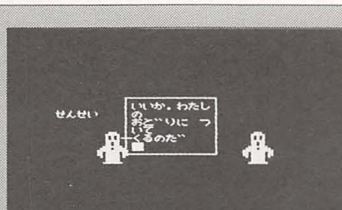
プログラムについて

タイトルや演出に凝ったら，少々長くなってしまいました。それに比べてゲーム画面が少しさびしいような……。単純なゲームなのでこれ以上長くはしたくないし，うーん。

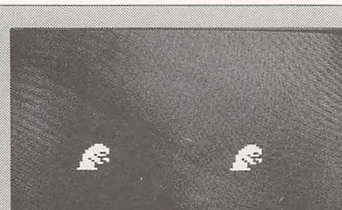
1410行から，振り付けのデータが入っています。いろいろと変えて楽しんでください。データと，は



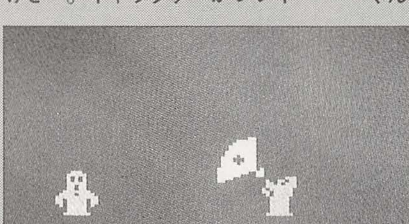
▲《写真1》こういうゲームって多いけど…。キャラクターがいいネ



▲《写真2》先生の踊りについていくんだ。なかなかきびしいぞ



▲《写真3》くねっと曲げて…，なかなか調子がいいぞ…



▶《写真5》なかなか、すじがいいって、92点ももらっちゃった。

◀《写真4》あらっ、先生は何もやっていないのに。自分だけ扇子をだしてるマヌケさ



★大魔界村の「大魔王ルシーファって，明石家さんまに似てない？顔がとんがっているところなんて，もうそっくりだよね。(埼玉県坂戸市・長谷川徹也14才)……【影：ゲームをしながらそこまで考えるなんてスゴイ！】

にわのポーズとの対応を説明すると，0→なにもしない，1→右手を挙げる，2→左手を挙げる，3→下を向く，4→上を向く，5→上を向いて扇子をかざす，6→踊りを終了する（踊りのデータの1番最後に必ずつけてください。エラーになりますので），となっています。

振り付けは，乱数みたいにつぎつぎと目まぐるしく変わるものよりも，ある程度規則性を持った動きにしたほうが，覚えやすくてプレイしても楽しいですよ。

★　★

はにわDANCINGのプログラム・リスト

```
10 '────── HANIWA DANCING! ──────
20 SCREEN1,3:KEYOFF:WIDTH32
30 CLEAR 1000:_MUSIC:_VOICE(@ 6,@33,@ 0):DEFINT A-Z
40 DIM X(1),SX(1),KX(1),MX(1),FX(1),PX(1),P(8)
50 DIM NM$(1),B1$(19),B2$(19),B3$(19),B4$(19),MS$(4)
60 ON INTERVAL=27 GOSUB 640
70 AS=ASC("/")*8:FOR I=AS TO AS+6 STEP 2::VPOKE I,&HFF:VPOKE I+1,0:NEXT
80 A1=ASC("0")*8:A2=ASC("Z")*8
90 FOR I=A1 TO A2+7:VP=VPEEK(I):VPOKE I,VP OR VP/2 OR VP/4:NEXT
100 CR$=STRING$(9,29)+CHR$(31):SP$=SPACE$(9):C1$=STRING$(5,29)+CHR$(31)
110 FOR I=1 TO 8:SS$=SS$+SP$+CR$:NEXT
120 W1$="┌───────┐":W2$="|       |":W3$="└───────┘":WD$=W1$+CR$
130 FOR I=1 TO 6:WD$=WD$+W2$+CR$:NEXT:WD$=WD$+W3$
140 SW$="┌───┐"+C1$+"|   |"+C1$+"└───┘"
150 GOSUB 1070:GOSUB 1090:GOSUB 1180
160 '────── TITLE ──────────
170 COLOR 4,1,14:CLS:VPOKE AS/64+&H2000,&H61:FF=0
180 HN$="HANIWA":HA$=" HIT ANY KEY ":BR$="──────────────────────────"
190 DA$(0)="  //   /  /  / /// / /  / ///    "
200 DA$(1)="  / / / / // / / / / // / /      "
210 DA$(2)="  / / / / //// /    / //// / /   "
220 DA$(3)="  / / /// / // / / / / // / /    "
230 DA$(4)="  //  / / /  / /// / /  / ///    "
240 FOR I=0 TO 3:LOCATE 2,I:PRINT HN$:NEXT:FOR I=0 TO 200:NEXT
250 FOR I=0 TO 2:LOCATE 2,I:PRINT SPC(6):NEXT
260 FOR I=23 TO 12 STEP-1:LOCATE 2,I:PRINT BR$:NEXT
270 FOR I=23 TO 13 STEP-1:LOCATE 2,I:PRINT SPC(27):NEXT
280 FOR I=0 TO 31
290  FOR J=0 TO 4 STEP 2:LOCATE    0,5+J:PRINT RIGHT$(DA$(J),I+1);:NEXT
300  FOR J=1 TO 3 STEP 2:LOCATE 31-I,5+J:PRINT   LEFT$(DA$(J),I+1);:NEXT
310 NEXT
320 FOR I=0 TO 30:II=IMOD2:PUTSPRITE0,(100,128),10,II+1:FOR J=0 TO 50:NEXT J,I
330 FOR I=100 TO 40 STEP -2:PUTSPRITE0,(I,128),10,0:NEXT
340 FOR I=0 TO 50:LOCATE 13,18:PRINTSPC(12):LOCATE 13,18:PRINT HA$:NEXT
350 IF INKEY$<>"" THEN 350
360 FOR I=0 TO 1500:IF INKEY$<>"" THEN I=5000:FF=1:NEXT ELSE NEXT
370 PUTSPRITE0,(0,209):IF FF=0 THEN 160
380 '────── ｶｲｼ 1 ──────────
390 COLOR 15,1,1:CLS:RESTORE 1270:CL=10:FL=0
400 Y=108:SY=84:KY=15:MY=9:FY=14:PY=11:TX=23:TY=2:WT=4:MN=7
410 FOR I=0 TO 8:READ P(I):NEXT
420 FOR I=0 TO 1
430  READ X(I),SX(I),KX(I),MX(I),FX(I),PX(I),NM$(I):PUTSPRITE I,(X(I),Y),CL,0
440 NEXT
450 M=0:M$="いいか.わたしの@おどりに ついて@くるのだ":GOSUB 940
460 M=1:M$="はい.せんせい@わかりました":GOSUB 940
470 '────── ｶｲｼ 2 ──────────
480 RESTORE 1420:M=0:M$="では  いくぞ":GOSUB 940:M=1:M$="はい":GOSUB 940
490 PLAY#2,"T150V14L1604","T150V13L1603","T150V10L802","T150V5"
500 FOR I=0 TO 3000:NEXT:BG=0:NB=0:TN=0:CLS:INTERVAL ON
510 '────── MAIN ──────────
520 READ P1:IF P1=6 THEN 700
530 PL=0:PS=P1:GOSUB 610:PL=1
540 FOR I=0 TO WT:GOSUB 670
550  ST=STICK(0) OR STICK(1):TR=STRIG(0) OR STRIG(1)
560  P2=P(ST):IF TR THEN P2=5
570  PS=P2:GOSUB 610
580 NEXT
590 NB=NB+1:IF P1=P2 THEN TN=TN+1
600 GOTO 520
610 '────── ｽﾌﾟﾗｲﾄ ﾋｮｳｼﾞ ──────────
620 IF PS=5 THEN PS=4:PUTSPRITEPL+2,(SX(PL),SY),15,5 ELSE PUTSPRITEPL+2,(0,209)
630 PUTSPRITE PL,(X(PL),Y),CL,PS:RETURN
640 '────── PLAY BGM ──────────
650 PLAY#2,B1$(BG),B2$(BG),B3$(BG),B4$(BG):BG=(BG+1)MOD20:IF BG=0 THEN BG=4
660 RETURN
670 '────── BACK COLOR ──────────
680 R=RND(1)*15+1:IF R=CL THEN R=(R+1)MOD14+1
690 COLOR ,R:RETURN
700 '────── SCORE ──────────
710 COLOR 15,1,1:INTERVAL OFF:_STOPM
720 PUTSPRITE2,(0,209):PUTSPRITE3,(0,209)
730 FOR I=0 TO 1:PUTSPRITE I,(X(I),Y),CL,0:NEXT
740 FOR I=0 TO 1000:NEXT:LOCATE TX,TY:PRINT SW$
750 SC=TN/NB*100:SC$=RIGHT$(STR$(SC),3):SOUND 0,90
760 FOR I=0 TO 100
770  R=RND(1)*101:R$=RIGHT$(STR$(R),3):LOCATE TX+1,TY+1:PRINT R$
780  SOUND 8,13:LOCATE TX+1,TY+1:PRINT SPC(3):SOUND 8,0
790 NEXT
800 LOCATE TX+1,TY+1:PRINT SC$:MS=-(SC>50)-(SC>80)-(SC>90)-(SC=100)
810 M$=M$(MS):M=0:GOSUB 940
820 M$="しゅぎょうを つづけるか?@1 はい@2 いいえ":GOSUB 940
830 IF A$="1" THEN 470 ELSE IF A$<>"2" THEN 820
840 '────── ｼｭｳﾘｮｳ ──────────
850 M$="きょうのレッスンは@しゅうりょう だ":GOSUB 940
860 FL=1:M=1:M$="せんせい":GOSUB 940:FOR I=0 TO 1000:NEXT
870 PUTSPRITE 1,(X(1),Y),CL,3
880 FL=0:M$="ありがとう ございました":GOSUB 940
890 M=0:M$="こらこら@どこにむかって@おじぎ をしている":GOSUB 940
900 PUTSPRITE 1,(X(1),Y),CL,4:M=1:M$="ひえ-":GOSUB 940
910 PLAY#2,"F4A+4","F4A+4","","B4B4S8"
920 FOR I=0 TO 1:PUTSPRITE I,(X(I),Y),CL,1:NEXT
930 FOR I=0 TO 5000:NEXT:PUTSPRITE0,(0,209):PUTSPRITE1,(0,209):GOTO 160
940 '────── ﾒｯｾｰｼﾞ ｼｭﾂﾘｮｸ ──────────
950 IF MM<>M THEN LOCATE MX(MM),MY:PRINT SS$:LOCATE PX(MM),PY:PRINTSPC(4)
960 MM=M:LOCATE MX(M),MY:PRINT WD$:LOCATE FX(M),FY:PRINT"+"
970 LOCATE PX(M),PY:PRINT NM$(M):M1=MX(M)+1:M2=MY+1:LN=LEN(M$):SOUND 0,200
980 FOR I=1 TO LN
990  LOCATE KX(M),KY:PRINT".":SOUND 8,10:MD$=MID$(M$,I,1)
1000  IF (M1>MN+MX(M)) OR (MD$="@") THEN M1=MX(M)+1:M2=M2+1
1010  IF MD$<>"@" THEN LOCATE M1,M2:PRINT MD$:M1=M1+1
1020  LOCATE KX(M),KY:PRINT" ":SOUND 8,0
1030 NEXT
1040 IF FL THEN RETURN
1050 IF INKEY$<>"" THEN 1050
1060 M1=MX(M)+1:LOCATE M1,M2+1:A$=INPUT$(1):RETURN
1070 '────── ﾒｯｾｰｼﾞ READ ──────────
1080 RESTORE 1240:FOR I=0 TO 4:READ M$(I):NEXT:RETURN
1090 '────── BGM ﾃｲｷﾞ ──────────
1100 B1$(8)="A":B1$(16)="GA":B2$(8)="A":B2$(16)="GA"
1110 FOR I=0 TO 16 STEP 4
1120  B3$(I)="AR8":B3$(I+1)="R8A16R16":B3$(I+2)="A4":B3$(I+3)="R"
1130 NEXT
1140 FOR I=0 TO 16 STEP 4
1150  B4$(I)="BC4":B4$(I+1)="MS8MS16MS16"
1160  B4$(I+2)="MSB16MS16MS8":B4$(I+3)="M!S!C!8MSB8"
1170 NEXT:RETURN
1180 '────── ｽﾌﾟﾗｲﾄ ﾃｲｷﾞ ──────────
1190 RESTORE 1290
1200 FOR I=0 TO 5:SD$=""
1210 FOR J=0 TO 31:READ RD$:SD$=SD$+CHR$(VAL("&H"+RD$)):NEXT
1220 SPRITE$(I)=SD$:NEXT:RETURN
1230 '────── ﾒｯｾｰｼﾞ ﾃﾞｰﾀ ──────────
1240 DATA おまえのじつりょくは@まだ@その ていどだ,まだまだ@がんばらねばならん
1250 DATA この ちょうしだ@がんばれ,なかなか@すじのよい@やつだな,よくやった@しかし@しゅぎょうに@おわりはないぞ
1260 '────── ﾍﾝｽｳ ﾃﾞｰﾀ ──────────
1270 DATA 0,4,0,1,0,3,0,2,0,49,26,8,9,9,3,せんせい,153,130,21,11,19,22,でし
1280 '────── ｽﾌﾟﾗｲﾄ ﾃﾞｰﾀ ──────────
1290 DATA 01,03,02,02,03,03,03,07,0F,1F,1B,1B,0B,03,03,07
1300 DATA C0,E0,A0,A0,E0,60,60,F0,78,FC,EC,EC,E8,E0,E0,F0
1310 DATA 01,03,02,02,03,03,03,07,0F,1F,1B,1B,0B,03,03,07
1320 DATA C0,E0,A0,A8,EC,64,6C,FC,7C,F8,E0,E0,E0,E0,E0,F0
1330 DATA 01,03,02,02,1B,33,3B,3F,1F,0F,03,03,03,03,03,07
1340 DATA C0,E0,A0,A0,E0,60,60,F0,78,FC,EC,EC,E8,E0,E0,F0
1350 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,01,01,01,01,03,03,03,07
1360 DATA 00,00,00,1C,3E,7F,FF,F9,EE,F0,BB,D9,EC,E0,E0,F0
1370 DATA 00,00,00,04,06,07,0B,0D,05,03,03,03,03,03,03,07
1380 DATA 00,00,38,D8,B8,F8,F0,F0,F0,E0,E0,E0,E0,E0,E0,F0
1390 DATA 00,00,00,01,01,03,03,07,07,07,07,0F,0F,0F,0F,0C
1400 DATA 0C,7C,FC,FC,FC,FC,BC,1C,1C,BC,FC,FD,F3,C3,00,00
1410 '────── ﾌﾘﾂｹ ﾃﾞｰﾀ ──────────
1420 DATA 0,0,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,2,1,2,1,2,1
1430 DATA 2,3,3,4,4,1,2,1,2,5,3,4,3,4,3,4,3,4
1440 DATA 0,1,2,1,2,4,4,5,0,3,0,1,2,1,2,1,2,5,6
```

★今年は，年賀状がこない。お年玉もない。金がない。あるのは学校の宿題だけ。（秋田市・ゴージャス太郎16才）……【影：ずいぶんかわいそうな正月を過ごしたものだ。私なんか，金はないけど仕事もないんだぞ。】

MSX/MSX2/MSX2+(32K)用



マシン語を駆使したスクロール・シューティング

KEEP A BEGINNER'S SPIRIT

(キープ ア ビギナーズ スピリット)

山本　高也

操作方法

シンプルな縦スクロール・シューティングです。

タイトル画面がでると（RUNしてから10秒ほどかかる），Zキーでスタート（カーソル・キーのどれかを押しながらだとコンティニュー），Xキーで敵弾のスピードが変えられます。全8段階で▷マークが1個多くなるごとにスピードは2倍！です。▷マーク5個が標準設定です。

ゲーム中は，カーソル・キーで自機移動，Zキーでショットです。STOPやCTRL＋STOPも効きます。ジョイスティック（ポート1）の場合，スティックがカーソル，トリガAがZ，トリガBがXキーに対応します。

今度こそベーマガに載った！と思っている自信作です。

プログラム

ディスク・ベーシックの人は，40行のCLEAR文の&HE6FFを&HBFFFに変えてください。しかし，32K以上必要になってしまったのでテープの人でもそうしておいても同じです…。

マシン語データ中の文字列（タイトル文字やゲーム・オーバー等）は，アセンブラのDEFM疑似命令と同じようなものです。

その他（言いわけ？）

バグが少しあるようです。ただタイトル画面にキャラが残るのは気に入ったので，そのままにしてあります。

爆発音などの効果音はありません。そのうえ，1ch余っています（TVの音量は大きめにしておいてください）。汎用性は多少ありますが，それにしても無駄の多いプログラムになってしまいました。少しプログラムのうまい人なら16Kで動かせたと思います。

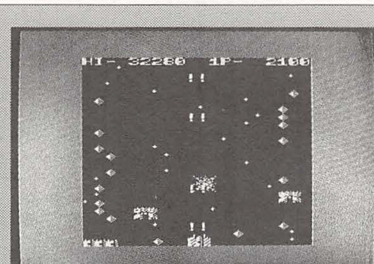
確かにこんな腕でプログラマになれるなら苦労はない…。でもゲーム自体は気に入っています。ただむずかしいので，作った本人でも3～4回コンティニューしないとクリアできません。

P.S.

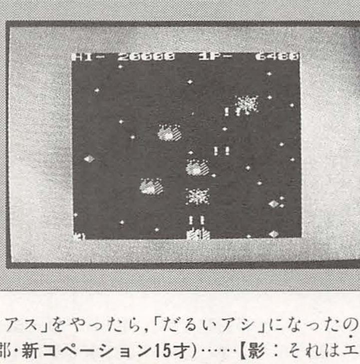
90年1月号のコナミの「スペースマンボウ」の記事で画面写真をよく見ると，SCREEN4で描かれていた（と思われる）ので驚きました。



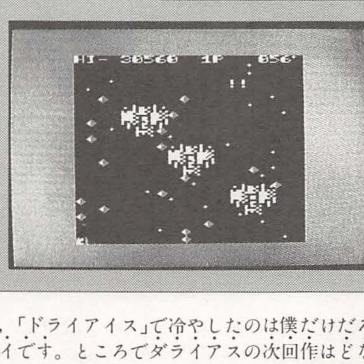
◀《写真1》このゲームは白黒だヨ。ここで弾のスピードを変えられまーす



▶《写真2》す，すごい！敵は速いし，弾もボロボロむかってくる



▶《写真3》今度は火の玉攻撃だ。よけろやよけろ～、撃てや撃て



◀《写真4》ボスが3体もきたぞ～、え、これで中ボス？

★「ダライアス」をやったら，「だるいアシ」になったので，「ドライアイス」で冷やしたのは僕だけだろうか。（奈良県宇陀郡・新コペーション15才）……【影：それはエライです。ところでダライアスの次回作はどないだす？】

KEEP A BEGINNER'S SPIRIT のプログラム・リスト

```
10 '
20 '| ML-DRIVER Ver3.1 |
30 '
40 CLEAR 200,&HE6FF:COLOR15,1,4:SCREEN1,2,0:KEYOFF
50 GOSUB 200:POKE A+62,PEEK(6)
60 '●●● FUNCTION KEY ●●●
70 FOR I=2 TO 3:A$=CHR$(31-I):FOR J=0 TO 2:A$=A$+A$:NEXT:KEYI,A$:NEXT
80 KEY1,"DATA ":KEY6,"LIST1000-"+CHR$(13):KEY7,"SCREEN0"+CHR$(13)
90 KEY8,"AUTO ":KEY9,"GOTO 210"+CHR$(13):KEY10,"GOTO 350"+CHR$(13)
100 '●●● READ SYSTEM ●●●
110 FOR I=64 TO 243:READ A$:J=VAL("&H"+A$):IF A$="**" THEN J=B
120 POKE A+I,J:NEXT:DEFUSR=A+64
130 '●●● READ DATA ●●●
140 FOR I=0 TO 1
150 READ A$:IF A$="@" THEN RESTORE4000:NEXT:GOTO 180
160 A$=USR(A$+CHR$(0)):IF PEEK(A+63)=0 THEN 150
170 PRINT"DATA ERROR IN";FNA(&HF6A3):BEEP:END
180 GOSUB 500:DEFUSR=FNA(A):I=USR(0):END
190 '●●● INIT 1/RET TO M.L. ●●●
200 B=PEEK(&HFC4B)+1:A=B*256:DEFFNA(I)=PEEK(I)+PEEK(I+1)*256:RETURN
210 GOSUB 200:DEFUSR=FNA(A+60):I=USR(0):END
220 '●●● B->RAM/VRAM Ver 4.3 ●●●
230 DATA 21,3F,**,36,00,D9,2A,F8,         F7,23,5E,23,56,01,04,01
240 DATA 1A,13,21,60,**,FE,24,28,         1F,2E,6F,FE,3E,28,19,21
250 DATA   ,  ,41,FE,3B,28,11,06,         00,1B,FE,21,20,0A,01,
260 DATA   ,2B,CD,4A,00,C3,56,00,         1A,13,B7,20,03,D9,77,C9
270 DATA CB,50,20,5C,FE,2D,20,04,         06,03,18,EC,FE,23,28,05
280 DATA FE,5B,20,1E,04,08,1A,13,         FE,23,28,4E,87,E6,3F,D5
290 DATA EB,26,**,6F,08,20,05,D5,         5E,2C,56,E1,73,23,72,D1
300 DATA 18,39,FE,2A,20,08,1A,13,         C6,**,D6,30,18,22,CB,77
310 DATA 28,02,C6,09,CB,51,28,07,         87,87,87,87,4F,18,A9,E6
320 DATA 0F,B1,0D,CB,48,D9,F5,28,         02,ED,44,86,77,F1,C0,D9
330 DATA CB,7C,20,05,CD,4D,00,18,         01,77,23,CB,40,20,89,22
340 DATA 60,**,18,84
350 '●●● SUB (BASIC) ●●●
499 END
500 '●●● INIT (BASIC) ●●●
510 RESTORE 10000:DEFUSR=FNA(A+58)
520 READ A$:IF A$<>"@" THEN A$=USR(A$+CHR$(0)):GOTO 520
999 RETURN
1000 '
1010 '| VRAM/WORK AREA |
1020 '
1030 '●●● PAT. ●●●
1040 DATA $8804,102874EA742810004OE040000000000000000000040E04000-02
1050 DATA 00425AF9FAE1E2F980E0F0FCF0E08000-E7
1500 '●●● COL. ●●●
1510 DATA $1B20,44
2000 '●●● SP.0 ●●●
2010 DATA $0038
2020 DATA 0808093BF3EFDBF6EEDBF7EF000000000101090548D5B964D1B568D5B00000000-DE
2040 DATA 800431100D0A251BA9051A0D3335008181004EB4A05438D1EC58AA7028462401-4B
2050 DATA 4410001122552A55AA57AF572F572A050882000890248852A4C9D2E4C9D2A448-E1
2060 DATA 0F0E0D03023D3B7E7D7BF6FDFBF6FD0020D0A040C0A854EA946AD5AA55EA9500-C5
2070 DATA 010205FA855E5F2E2F5E5D82F90402018040209F41A242A444A242811F204080-CE
2080 DATA 044454373BBFE5FAB5FBF47551110000202287ABC7BA63DAEAD3AA48A880000-70
2090 DATA E3C7AB162B57FFDBB7EF562B17EAC7A3C7A655E8946AFFDBD6CD2A9468D7A645-66
2100 DATA 0808080B2F2BABF8F5F97478340800001010100B054B4553ABDBA3D3A3C300000-07
2110 DATA 084B0BBBF7F8F5F994A921250407050410529055BA3DBABD31B504A440A04020-10
2120 DATA 26FB96FBF0251578F4F8E48800000000A47DAA7D1AA4B83A3D1A253100000000-51
2130 DATA 3A43829B9A00EBD3AB009A9B82433A00B8048230A200BAB42A00B2228004B800-89
2500 '●●● SP.1 ●●●
2510 DATA $003C
3000 '●●● W.AREA ●●●
3010 DATA $02*2,00000007D007A51B-9E,$A01B-BB
3020 DATA A1A1A1020204,030303020203,030303030304,F504020202FF
3030 DATA A1A1A1A1A102,282828282803,E7E7E7020205,F502C6C6C6FF
3040 DATA A1A1A1282804,E7E7E7E7E703,F902020202FF,F5CBCB0202FF
3050 DATA A1A1A1030302,D903030202FF,E70402E70405,FAECECECECFF
3300 '●●● MLM2 INIT ●●●
3310 DATA $0B*1,00,$001C
3320 DATA 0000E40F300EC01AD0174015081 4E011000F40198016E812E01000000000000-3C
3330 '●●● PLAY NUM. ●●●
3340 DATA 01000B,060011,01000B,060011,     0A000B,0A000C,02000F,03000F,04000F
3350 DATA 05000F,070010,080012,09000D,     0A000E,FF20
3500 '●●● SYSTEM-PAC ●●●
3510 ' *10DH (WAIT), 15 (STICK)         22/26 (TRG.A/B), 3A/4D (FL/WRT)
3520 ' 85/A/79/E (PUTNUM1-4), B9 (MLT)
3600 '●●●
3610 DATA $0D*1,219EFC7EBE28FDC9AFCDD500F53E01CDD500C1-CD
3620 DATA B0C93E0118023E035FCDD800573E05CD41012FB2871D20FC9FC9E1CD61*12320-1B
3630 DATA 06D3#?10FC18F4121310FC18EEE1CD61*120070DEDA320FC18F4480600EDB018-26
3640 DATA ED4604232002E3C95E2356237ECB7AC00E#?0CED59ED51BFC9CD85*11803CD8A-8F
3650 DATA *179D3#?C9EBCD5300EBEB21FFFF29444D292909E5CB6C20F5EB0130003E2FD1-B5
3660 DATA 3C1938FCED52B920010410023E20D3#?CB4B28E97D81D3#?C91100006206080F-3A
3670 DATA 3003EB19EB2910F7C9-1B
4000 '
4010 '| INIT |
4020 '
4030 '●●● JPTBL ●●●
4040 DATA $C0*2
4050 DATA #L###F##14*1#E###M###N###o###P###Q###R###S###T###U##
4060 '●●● INIT ●●●
4070 DATA $00*3,(@),(>)
4080 DATA 210001ED5B400141A130F0F4F87E6704787E6C0B0B1CD4D0023CB5428EA-3C
4090 DATA CD#G##6516C0010608 7A0D2001AFCD4D002C10F5CB3ACB3A30ECCD3A*15F20*2-65
4100 DATA 000480*2D1098A*200FFCD4D*102F4*008070F03FA*0B378000F01FE*0201CFF-86
4110 '●●● TITLE ●●●
4120 DATA 3A02*2B7C2#A##CD0D*1CD#H##2A08*211FAFF19D9CD4D*10202*20400000408-B8
4130 DATA *29F1B00003005A758-EE,";KEEP A"
4140 DATA 11E758-50,";BEGINNER'S SPIRIT!"
4150 DATA 0BCA59-2E,";LET'S START!"
4160 DATA 0AC65A-2A,";SHOT SPEED:",FF
4170 DATA CDB700D821D11ACD53002105*2CD26*13009CD26*138FB34CB06353E9506084E-69
4180 DATA CB1130023E20D3#?10F6CD22*130D1CD15*12804D92208*2CD#G##-13
5000 '
5010 '| MAIN |
5020 '
5030 '●●● MOVE MYSHIP ●●●
5040 DATA (A),CD#K##-CD
5050 DATA CD15*121FB*0119130060 2F50EFEFE0630070E0291FE0330087E8192BB300282-EE
5060 DATA 7711A113F1EE073CE6172D10DE-76
5070 '●●● SCROLL ●●●
5080 DATA 2138*23A9EFC1F3F3817012001CD#C##0E172E4E114F*2EDB83E14CD#D##C606-5A
5090 DATA 127804CE924F2E38CD#C##-70
5100 '●●● SHOT ●●●
5110 DATA 373E2008CD#I##2E211120*20E17EDB0CD22*16B4796703C200C3AFA*0CD#J##-BC
5120 DATA 01203AFB*077-CD
5130 '●●● HC.1 ●●●
5140 DATA DD2180*201D105DD7E0AB7206ADD560FCB4A2063DD7E00B9285DCD#J##0420CB-2A
5150 DATA 421102172803110 4277EDD9605C60BBA30413600DD3523203ADD360A093AFB*0-E5
5160 DATA 5FFE7938033EF093CB62562805CD#J##DC002A03*25F192203*2DDCB14662817-56
5170 DATA 626A220A*22102*234CD3A*1048A*215FF18082C1D20B2DD23108CB708CD#I##-5B
5180 '●●● MOVE E-SHOT ●●●
5190 DATA 2105*23A9EFCA62032012 0022E50CD#C##2E6711FF000100177E71B74F2810CB-15
```

MSX

★今はファミコンだけの私も，高校に入ったらパソコンを買ってもらえる。ふっふっふっ，RPGにもえてやるぜ!!（東京都秋川市・クエスト13才）……【つぐ美：あらまあ，これ女の子じゃない。言葉使いが乱暴よ。うふふ。】

```
5200 DATA 219ACB218A4FE61FD606FE149FA14F7D836F10E5711C2E681328DB0191022E50-B1
5210 DATA CD#C##-CD
5220 '●●● MOVE/APR ●●●
5230 DATA 0E00D91180*2D5DDE101D1052A0A*27CB52B20231AB92805D90DD9181D1C10F4-C9
5240 DATA 2A08*2231E940605CD4A0023121C10F82208*2DB#?6768220A*206057808DD7E-68
5250 DATA 0AB72808DD350A2069DD7100DD7E00B95F2007D9790DD9B72058C5DDCB0F46DD-84
5260 DATA 7E14F5CD#B##F13810DD700FDD7123087CFED12003D90CD908D911913021B400-16
5270 DATA 28041E812EA4D906024FCB017C85D94794BD78EBD9380ACB41200326D1547C2E-AD
5280 DATA 0067EB10E5DD7205DD731EDD7400DD7519C1DD231086-1C
5290 '●●● PUT SCORE/LEFT ●●●
5300 DATA CD#H##3A02*23D280B21E61A06004F3E94CD5600-E4
5310 '●●● MISS CHECK ●●●
5320 DATA 2AFA*0DD2180*2010205DD7E0AB7201E111713DDCB0F4628031127217DDD9600-B0
5330 DATA C608BA30097CDD9605C60BBB3816DD2310D87D54CD#J##0650417E8787879281-D2
5340 DATA FE0E3031210A*236402E02352010CD4D*1086C59-8A,";GAME OVER"
5350 DATA FFCD900006383E0432FC*0C5CD#K##CD0D*1C110F6C3#@##7DC6186F10BF-99
6970 '●●● ETC. ●●●
6980 DATA 011010CDB700D8C5CD0D*1CD#<##3E07CD4101C1A0B9280FCB6920020E4091A0-63
6990 DATA 28E179904F18DCC3#A##-18
7000 '┌─────┐
7010 '│ SUB │
7020 '└─────┘
7030 '●●● WRT MML ●●●
7040 DATA (=)
7050 DATA 2AF8F7235E23562A60*03E044F0F0F0F470C0C1A13B7C8FE2128F7D630FE0838-E8
7060 DATA ECE6EF80CB412802F610CD4D00232260*018E0-34
7070 '●●● ML-MUSIC 2 ●●●
7080 DATA (<)
7090 DATA 0EFE2107*1D921F4*07E2C34962023772C34CBA6B6201BEB1C2AFE*00603CD4A-61
7100 DATA 00FEFF2005DB#?6F18F4121C2C10EF22FE*011F7*0-F9
7110 DATA (;)
7120 DATA D90C0C2CD92AF5*07DB7206C1A6F7C2600292929856F3AFF*04F3C8467CD4A-5E
7130 DATA 0047E60FFE0D285087616FCD4A006FDB#?6778070707E607CB3CCB1D3D20F9C5-62
7140 DATA E57DD944020CF1020DF1CB67362C16F828211100DC72060AE60FD60E20020602-DB
7150 DATA FEF3380216D878320C*1AF3206*13E0DCD93007A3207*1D9D97E0707073D0F0F-B4
7160 DATA 0F77D91CCB4BCA#;##D9CB6601160028072A04*1092204*12106*17E073C0F77-76
7170 DATA 683A02*1B72805BE200235352E0D2D7D5ECD930020F8C9-56
7180 '●●● A/8 / RND2 / CLS ●●●
7190 DATA (J),E18623E6F80F0F0F8623E526*26FC9-81
7200 DATA (D),F5D92101*27E8787863C77ED5F866FF1CDB9*17AB7D9C9-40
7210 DATA (G),2100187DE61FD606FE149FEEDFCD4D00237CFE1B20EDC9-BD
7220 '●●● MOVE'/APR' ●●●
7230 DATA (B),F5304DE62028493A0C*2CD#D##2041474F2A-1D
7240 DATA FA*07B953004ED440E18577B5CCD#J##0C50097EB72027DD7E0547EB950E8030-56
7250 DATA 04ED440E40BC30020E00F1F53E0420010FCD#D##814F78CD#J##00008112F1F5-32
7260 DATA E66F87F6C026*26F5E2C56010100DD6600DD6E19F1D5DD5605DD5E1E3A9EFCC9-A4
7270 '●●● PRINT 1,2 ●●●
7280 DATA (C),7908C501#?180C1100587E2CB7280CE61F835FED59ED5108D3#?087BF61F-47
7290 DATA 5F1310E8C110DDC9-E1
7300 DATA (I),2120*201#?180C1100587EB7281BC6020F1FCB3F835FED59ED510838057E-70
7310 DATA 0F3CE603D3#?131BD3#?082C7BF61F5F1310D9C9-F0
7320 '●●● PUT SCORE ●●●
7330 DATA (H),CD4D*102065848492D02115831502DFF2A03*2E5CD7E*12A06*2D1E73004-C9
7340 DATA EB2206*2110918C379*1-81
7350 '●●● PUTSP ●●●
7360 DATA (K)
7370 DATA 21001BCD5300110105424D3A9EFC1F300B218F*27E2CA3B14F10F942DD2180*2-F6
7380 DATA DD7E0F6FA3B9201ADD7E00D3#?DD7E05D3#?DD7E0AB77D28023E04D3#?3E0F23-18
7390 DATA D3#?DD2310DA0D280B21FA*006047E2CD3#?10FA3ED0D3#?79C6E3474BC34700-48
7400 '●●● ENDING! ●●●
7410 DATA (L),E1E1E1CD9000CD56012104*23A02*28677CD#G##21-70
7420 DATA 0001ED5B0400147DE606EE060F3C471A07130F10FDCD4D0023CB5428EACD4D*1-28
7430 DATA 076C58-CB,";ENDING!!"
```

```
7440 DATA 0C875A-ED,";THANK YOU FOR"
7450 DATA 0ECA5A-32,";YOUR NICE PLAY!"
7460 DATA FFCD#H##0101E3CD470021001BCD5300161001220B7DE60F7A2003811E1C57D3-69
7470 DATA #?7B815FD3#?7D2C2CD3#?3E0F2C2CD3#?10E2C9-09
9000 '●●● ENEMY MOVE/APPEAR ●●●
9010 DATA (F)
9020 DATA 3812E60FC02102007DCD#D##0FC638575C0624C92C2DC02EFD5D7A87D81E03C9-83
9030 DATA (E),D806083E91CD#D##C630571EFF21FB*0BE30021E013E40CD#D##672E03C9-C3
9040 DATA (M),D808F508E184E63FC0DD7E09B7C0DD66FF2E04DD560458060BC9-DF
9050 DATA (N),3809110070606901 1B25C9CB64C82E00E60FC03AFB*0C608BA1CD01D1DC9-1B
9060 DATA (o),380F3E91CD#D##C630575860680103-54
9070 DATA 18C9E60FC00602D911FA*02180*2D9D91A1C862E85D91FBC9FB1856FEB10F0C9-F0
9080 DATA (P),3819E63FC02AFA*07C87110130380311FFB07DD6106768010521C947-03
9090 DATA E61FC05F6F78E660C8080FA887F501FA*03002EB0C0ABC2C30022D2DF1D0EBC9-6B
9100 DATA (Q),381DE607C03E48CD#D##676811003006 1C3AFB*0-BC
9110 DATA 87380216781 9EB632E02C9CB7CC03E48CD#D##C640BCD06B1E05CB7AC81EFBC9-18
9120 DATA (R),38091100706068011 50DC91C-92
9130 DATA 1D20081E03CB7A28021EFDE607C0B528022CC92CCB7CC83E03CD#D##C6FA6FC9-B2
9140 DATA (S),DA#N##3A02*287870615801100706 3694F3E5591320C*2C9-86
9150 DATA (T),3813E61FC03A80-CA
9160 DATA *2C62067683A85*25758010511C906021C1D20081E03CB7A28021EFDEB10F1C9-CC
9170 DATA (U),380E3E91CD#D##C6305758606806-55
9180 DATA 2AC93AFB*00806024F58683AFA*0C630CB193002D660BC30022EFEEB0810EFC9-92
9999 DATA $001D,@
10000 '┌──────┐
10010 '│ ETC. │
10020 '└──────┘
10030 '●●● MML DATA ●●●
10040 DATA @---------------,A-A-AAA-A-AA-AA-,e-------e-d-c-B-:'0-2
10050 DATA ddddd-ed--------,B-------B-c-d-e-,e-----ee--------:'3-5
10060 DATA A-A-AAA-FFFFGGGG,A---------A-B-c-,d-----dcB-------:'6-8
10070 DATA c--B--A-G--E--G-,A-----------@---,!^-@-^^@-^-@@-@@-:'9-B
10080 DATA !^-@-^^@-@@@@F@FF,!A^G-^FFFE^D-^CCC,!^-F-^-FF-CCCC-3BB:'C-E
10090 DATA !^-F-^^F-^-FF^CC^,!^-F-^^F^^^F^^^F^,!^-@-^^@-^^@^@@@@:'F-11
10100 DATA !^-D-^^D^^^D^^^D^:'12
10110 DATA @
```

評…うーん似てない(影)



by ファクト

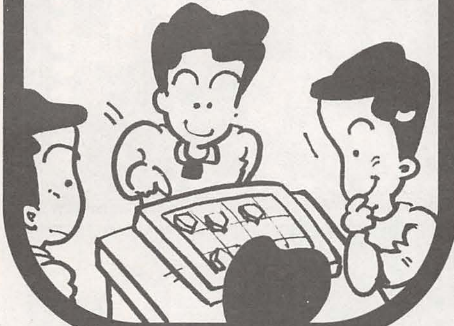
評…まあそういうわけです(影)



by TAKE OFF

★2月号の表紙のCDの数はすごいですね。ところで，サンダークロスのCDは傷がついたのでは……？それとも…？(福岡市・**松尾旬記19才**)……【**影：みごとなもんでしょ，このCD。ぐはははのは。みーんなワテのもんだす。**】

MSX2/MSX2+(VRAM 128K)用



こんなゲーム見たことない。思考ゲーム

4人はさみ将棋

氷山 治

内 容

4人で遊ぶはさみ将棋です。もし4人いなくてもコンピュータが相手をしてくれます（しかし，このコンピュータがメチャ弱い)。寝返り，ダブルス・モード付き。ジョイスティック対応。

遊びかた

RUNするとまず青，緑，赤のコマのプレイヤーの名前を聞いてきますので，入力してリターン・キーを押してください。名前を入れずにリターン・キーのみだと，そのプレイヤーはコンピュータになります。

しかし，コンピュータはとても弱いので，そのままではあまり相手になりません。そこで，名前入力のときに1～8の数字を入力してリターンすると，その回数だけコンピュータが連続してやるようになります。また，9を入力すると恐怖のトレース・モードとなり，そのプレイヤーの通った跡すべてにそのプレイヤーのコマが置かれます（はじめにプレイヤーのいた位置を除いて)。これをすると3人がかりでも，ほとんど勝てなくなります。

プレイヤーの登録が終わると「NEGAERI mode（y/n）?」と聞いてきます。ここで[Y]キーを押すと寝返りモードとなり，自分のとったコマがすべて自分の物になります。

[Y]キー以外のキーを押すと普通になり，はさんだコマは消えるだけです。

つぎに同じく「Doubles mode(y/n)?」と聞いてきます。[Y]キーを押すとダブルス・モードとなり，自分の対面のプレイヤーが味方となります。つまり，自分のコマと向かい側のプレイヤーのコマではさんだコマも取れるようになるということです。なお，このモードはほんのおまけですので，ダブルス・モード用のコンピュータの思考ルーチンがなかったり，勝っても名前が1人しか表示されなかったりします。

どーもスミマセン。

さて，それだけ入力すると，やっとゲームがはじまります。カーソルをカーソル・キーかジョイスティック1，2で動かしたいコマの上にもっていって，スペース・キー（トリガA）を押すとコマの色が変わります。そのコマを動かしたい位置(もちろん一直線上)にもっていって，ボタンを押すとコマが動きます。一度指定したコマをキャンセルしたいときは，もう一度そのコマの上にカーソルをもっていって，ボタンを押してください。

そうやってゲームを進めていって，他のプレイヤーのコマをタテかヨコではさむとそのコマを取ることができます。そうして，3人のコマが1個以下になると残りの1人の勝利となります。

ゲームが終わったら「Replay（y/n）?」と聞いてくるので，もう一度同じメンバーでやりたいときは[Y]キーを押してください。

プログラム

言い忘れましたが，SCREEN 8を使用しているので，VRAM128KB必要です。なぜSCREEN8を使用しているかというと，そもそもこのゲームを作ろうと思ったきっかけがSCREEN8の画面いっぱいに縦横にラインを引いて論理演算を行なったら，チェスの盤面みたいになったため，このようなゲームを作ろうと思い立ったからです。

ちなみに盤面は1220～1240行のわずか3行で作っています。また，1220行と1230行のXORを，ANDやORにすると盤面がちがった感じになります。

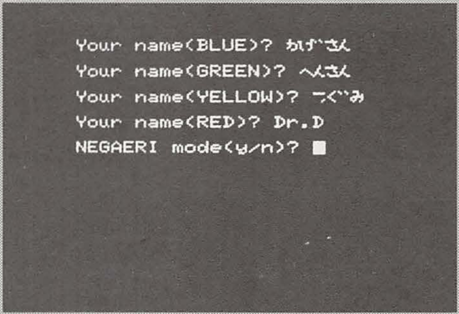
さいごに

本当はもっとコンピュータを強くしたかったのですが，作者の力量がないせいか，これ以上強くすると非常に時間がかかってしまうのでやめました。まあ，2人か3人で遊ぶときの邪魔物ぐらいに使ってください。

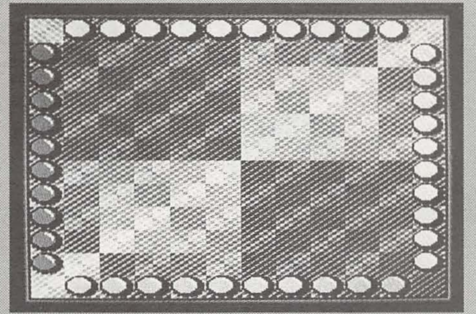
おっと，言い忘れました。自分の順番が回ってきたときは周辺色が自分のコマの色になります。それから自分の番のときＧキーを押すとパスできます。

★　★

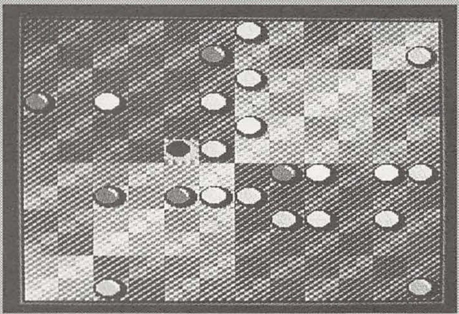
★「高校に入学したらX68K買ってくれ」と親に言ったら，「自分でかせいで買え」と言われた。まだX1でがまんしよう。（愛媛県大州市・さいごう15才）……【影：家を買ってくれと言ったら……橋の下でがまんしよう。】



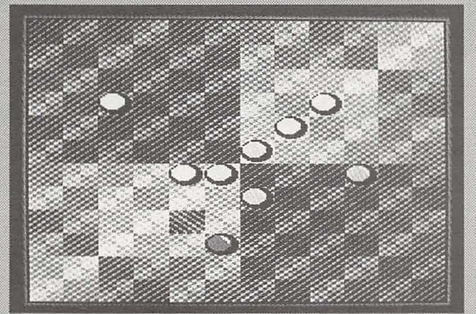
◀《写真1》4人同時？編集部に4人いてよかった。まずは名前入力



▶《写真2》よーしいくぞ(影)。まー影さんはビリですよ(編)。こまったもんです(つぐ美)



◀《写真3》影さん少ないですネ(つぐ美)。まーこういうときもあるよ(影)



▶《写真4》もーすぐ、ケリがつきそう(編)。影さんのなくなっちゃった(つぐ美)。………(影)

4人はさみ将棋のプログラム・リスト

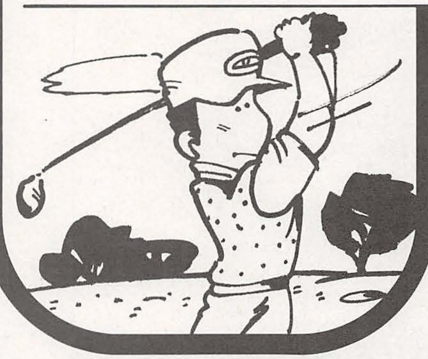
```
1000 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1010 '          4 ニン ハサミ ショウキ゛
1020 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1030 '
1040 '♦♦♦♦♦ SHOKI 1 ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
1050 SCREEN 0:WIDTH 40:COLOR 15,1,1:CLS:KEY OFF
1060 DEFINT A-Z:A=RND(-TIME):DIM V(11,11),X(150),Y(150)
1070 RESTORE 1160:FOR I=1 TO 4:READ A$
1080 PRINT "Your name("A$")";:INPUT N$(I)
1090 A=VAL(N$(I))
1100 IF N$(I)="" OR A>0 THEN N$(I)="COM "+A$:CC(I)=A-(A=0)
1110 PRINT:NEXT
1120 PRINT "NEGAERI mode(y/n)? ";:A$=INPUT$(1)
1130 IF A$="Y" OR A$="y" THEN NE=1 ELSE NE=0
1140 PRINT:PRINT:PRINT "Doubles mode(y/n)? ";:A$=INPUT$(1)
1150 IF A$="Y" OR A$="y" THEN DO=1 ELSE DO=0
1160 DATA BLUE,GREEN,YELLOW,RED
1170 '♦♦♦♦♦ SHOKI 2 ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
1180 SCREEN 8:COLOR 255,0,0:CLS
1190 FOR Y=0 TO 1:FOR X=1 TO 10:V(X,Y*11)=Y*2+1:NEXT X,Y
1200 FOR X=0 TO 1:FOR Y=1 TO 10:V(X*11,Y)=X*2+2:NEXT Y,X
1210 '♦♦♦♦♦ GAMEN WRITE ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
1220 FOR I=32 TO 223:LINE (I,10)-(I,201),I,,XOR
1230 LINE (32,I-22)-(223,I-22),I,,XOR:NEXT
1240 FOR I=0 TO 7:LINE (30-I,8-I)-(225+I,203+I),224-32*I,B:NEXT
1250 SETPAGE 0,1:CLS:COPY (0,0)-(255,211),0 TO(0,0)
1260 '♦♦♦♦♦ KOMA MAKE ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
1270 RESTORE 1340:FOR I=1 TO 4:Y=I*16+6:READ C
1280 CIRCLE (7,Y+1),7,37:PAINT (6,Y),37
1290 CIRCLE (6,Y),5,C:PAINT (6,Y),C
1300 CIRCLE (6,Y),4,255,0,1.5
1310 CO(I)=C:NEXT
1320 SETPAGE0,0
1330 GOSUB 2450
1340 DATA 227,224,252,31
1350 '♦♦♦♦♦ MAIN ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
1360 GOSUB 2510:PLAY"o5co4g8.a16o5m10000c2o4m5000","o3c8c8o2g8.g8.a16a16o3c4"
1370 K=1
1380 RESTORE 1410:FOR I=1 TO 4:READ X,Y
1390 XL(I)=X:YL(I)=Y:KO(I)=10:GV(I)=0
1400 NEXT
1410 DATA 0,0,0,11,11,11,11,0
1420 IF CC(K)=9 THEN CC=1 ELSE CC=CC(K)
1430 IF GV(K)=1 THEN 2300
1440 COLOR ,,CO(K):IF CC(K) THEN 1690 ELSE 1460
1450 '***** MAN ***********************
1460 XM=XL(K):YM=YL(K):XZ=12:ST=0
1470 GOSUB 2490
1480 S=STICK(0)+STICK(1)+STICK(2):IF S THEN 1510
1490 A$=INKEY$:IF (A$="G" OR A$="g") AND XZ=12 THEN GOSUB 2490:GOTO 2300
1500 IF STRIG(0) OR STRIG(1) OR STRIG(2) THEN 1550 ELSE 1480
1510 GOSUB 2490
1520 XM=XM+(S=7)*(1+(XM=0)*12)-(S=3)*(1+(XM=11)*12)
1530 YM=YM+(S=1)*(1+(YM=0)*12)-(S=5)*(1+(YM=11)*12)
1540 ST=0:GOTO 1470
1550 IF ST THEN 1480 ELSE ST=1
```


★なんで12才の子供がパソコンやら，むずかしいゲームをしているとめずらしがられるのだろうか。パソコン・ユーザーに大人も子供も，男も女もない。(山口県吉敷郡・北野集司12才)……【編：そうだ。】

```
1560 IF XZ=XM AND YZ=YM THEN XZ=12:PLAY "o4g8c8":GOTO 1470
1570 IF XZ<>12 THEN 1600
1580 IF V(XM,YM)=K THEN PLAY "o4c8g8":XZ=XM:YZ=YM:GOTO 1470
1590 GOTO 1480
1600 IF V(XM,YM) THEN 1480 ELSE IF XZ=XM OR YZ=YM THEN 1610 ELSE 1480
1610 IF XZ=XM THEN 1650
1620 X=XZ+SGN(XM-XZ):IF X=XM THEN 2020
1630 IF V(X,YM) THEN 1480
1640 X=X+SGN(XM-XZ):IF X=XM THEN 2020 ELSE 1630
1650 Y=YZ+SGN(YM-YZ):IF Y=YM THEN 2020
1660 IF V(XM,Y) THEN 1480
1670 Y=Y+SGN(YM-YZ):IF Y=YM THEN 2020 ELSE 1660
1680 '***** COM ************************
1690 KM=1:PM=1:H=0:FOR YC=0 TO 11:FOR XC=0 TO 11
1700 IF V(XC,YC)=K THEN X(H)=XC:Y(H)=YC:H=H+1 ELSE 1790
1710 FOR I=1 TO 4:Y=(I MOD 2)*(I-2):X=((I+1) MOD 2)*(I-3)
1720 KT=1
1730 XT=XC+X*KT:YT=YC+Y*KT
1740 IF XT<0 OR XT>11 OR YT<0 OR YT>11 THEN 1780
1750 IF V(XT,YT)=K THEN 1780
1760 IF V(XT,YT)=0 THEN IF KT=1 THEN 1780 ELSE 1810
1770 KT=KT+1:GOTO 1730
1780 NEXT
1790 NEXT XC,YC:IF KM=1 AND PM=1 THEN 1940
1800 GOTO 2000
1810 PT=KT:IF PT<=KM THEN 1780
1820 FOR J=1 TO 4:Y=(J MOD 2)*(J-2):X=((J+1) MOD 2)*(J-3):KT=1
1830 XS=XT+X*KT:YS=YT+Y*KT:IF XS<0 OR XS>11 OR YS<0 OR YS>11 THEN 1860
1840 IF V(XS,YS)=0 THEN IF KM>1 THEN KT=KT+1:GOTO 1830 ELSE 1870
1850 IF V(XS,YS)=K THEN KM=PT:XZ=XS:YZ=YS:XM=XT:YM=YT
1860 NEXT:GOTO 1780
1870 IF PT<=PM THEN 1930
1880 FOR L=-1 TO 1 STEP 2:QT=1
1890 XQ=XS+Y*L*QT:YQ=YS+X*L*QT:IF XQ<0 OR XQ>11 OR YQ<0 OR YQ>11 THEN 1920
1900 IF V(XQ,YQ)=0 THEN QT=QT+1:GOTO 1890
1910 IF V(XQ,YQ)=K THEN PM=PT:XZ=XQ:YZ=YQ:XM=XS:YM=YS
1920 NEXT
1930 KT=KT+1:GOTO 1830
1940 HR=RND(1)*H:XZ=X(HR):YZ=Y(HR)
1950 A=INT(RND(1)*2)*2-1:L=RND(1)*2:I=INT(RND(1)*11)+1:J=0
1960 J=J+1:IF L THEN XC=XZ+J*A:YC=YZ ELSE YC=YZ+J*A:XC=XZ
1970 IF XC<0 OR XC>11 OR YC<0 OR YC>11 THEN 1940
1980 IF V(XC,YC) THEN IF J>1 THEN 2000 ELSE 1940
1990 XM=XC:YM=YC:IF J<I THEN 1960
2000 GOSUB 2490
2010 '♦♦♦♦♦ KOMA IDOU ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
2020 A=0:GOSUB 2490:PLAY"l32s4m500o3"
2030 FOR XA=XZ TO XM STEP SGN(XM-XZ)-(XZ=XM)
2040 FOR YA=YZ TO YM STEP SGN(YM-YZ)-(YZ=YM)
2050 X=XA*16+32:Y=YA*16+10
2060 COPY (0,K*16)-(15,K*16+15),1 TO (X,Y),,TPSET
2070 IF A=1 THEN PLAY"c" ELSE A=1:GOTO 2100
2080 IF PLAY(0) THEN 2080
2090 IF CC(K)=9 THEN V(XA,YA)=K:KO(K)=KO(K)+1:GOTO 2110
2100 COPY (X,Y)-(X+15,Y+15),1 TO (X,Y)
2110 NEXT YA,XA
2120 COPY (0,K*16)-(15,K*16+15),1 TO (XM*16+32,YM*16+10),,TPSET
2130 V(XZ,YZ)=0:V(XM,YM)=K:XL(K)=XM:YL(K)=YM:GOSUB 2510
2140 '♦♦♦♦♦ KOMA WO TORU(URAGAESU) ♦♦♦♦♦
2150 FOR L=0 TO 1:FOR I=-1 TO 1 STEP 2:KT=1
2160 IF L THEN X=I:Y=0 ELSE Y=I:X=0
2170 XT=XM+X*KT:YT=YM+Y*KT:IF XT<0 OR XT>11 OR YT<0 OR YT>11 THEN 2280
2180 IF V(XT,YT)=0 THEN 2280
2190 IF DO THEN VU=V(XT,YT) MOD 2:KU=K MOD 2 ELSE VU=V(XT,YT):KU=K
2200 IF VU<>KU THEN KT=KT+1:GOTO 2170
2210 IF KT=1 THEN 2280
2220 FOR J=1 TO KT-1:XX=XM+X*J:YY=YM+Y*J:A=V(XX,YY):M=XX*16+32:N=YY*16+10
2230 IF NE THEN 2250
2240 V(XX,YY)=0:COPY (M,N)-(M+15,N+15),1 TO (M,N):GOTO 2260
2250 V(XX,YY)=K:KO(K)=KO(K)+1:COPY (0,K*16)-(15,K*16+15),1 TO (M,N),,TPSET
2260 KO(A)=KO(A)-1:IF KO(A)<2 THEN GV(A)=1
2270 NEXT
2280 NEXT I,L:IF DO THEN A=1 ELSE A=2
2290 IF GV(1)+GV(2)+GV(3)+GV(4)>A THEN 2330
2300 IF CC<2 THEN K=K MOD 4+1:GOTO 1420
2310 CC=CC-1:GOTO 1430
2320 '♦♦♦♦♦ GAME OVER ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
2330 FOR I=0 TO 1000:NEXT
2340 SCREEN 0:COLOR 15,1,1:CLS
2350 LOCATE 9,2:PRINT "●●●●●●● GAME END ●●●●●●●"
2360 FOR I=1 TO 4:IF GV(I)=0 THEN J=I
2370 NEXT:LOCATE 13,10:PRINT N$(J);" WIN!!"
2380 IF INKEY$<>"" THEN 2380
2390 PLAY "m10000o5l4co4a8.g16ag8.e16ge8.d16c2","o3l4co2agao3cdc2"
2400 IF PLAY(0) THEN 2400
2410 LOCATE 15,18:PRINT "REPLAY?(y/n)";:A$=INKEY$
2420 IF A$="Y" OR A$="y" THEN 2430 ELSE IF A$="N" OR A$="n" THEN RUN ELSE 2410
2430 FOR Y=0 TO 11:FOR X=0 TO 11:V(X,Y)=0:NEXT X,Y:GOTO 1180
2440 '♦♦♦♦♦ KOMA WRITE SUB ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
2450 FOR Y=0 TO 11:FOR X=0 TO 11
2460 COPY (0,V(X,Y)*16)-(15,V(X,Y)*16+15),1 TO (X*16+32,Y*16+10),,TPSET
2470 NEXT X,Y:RETURN
2480 '♦♦♦♦♦ XOR SUB ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
2490 LINE (XM*16+32,YM*16+10)-STEP(15,15),255,BF,XOR:RETURN
2500 '♦♦♦♦♦ SOUND SUB ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
2510 A$="t120s1m5000":PLAY A$,A$,A$:RETURN
```


★友達に「今何時？」と聞いたら，「所ジョージ。オレンジ。おやじ。かじ。さじ？」などと答えてきた。大バカもんでしょ。(東京都三鷹市・小田洋介12才)……【編：どこにもいるんだねー，そんなひねくれ者が。】

MSX2/MSX2+(VRAM128K)用



こんなめちゃくちゃなゴルフもたまにはいい

Random Playing Golf

(ランダム プレイング ゴルフ)

F.Funyu.!!

遊びかたです

普通のゴルフゲームとはちょっとちがいます。ベーマガの'88年6月号を持っている人は，156ページを見てください。はじめはこれの移植をしようと思ったんですが，ただの移植ではつまらないので，たくさん変更しました。ティル・ナ・ノーグに相通ずるところはあるかもしれませんが，アルバトロスには対抗してません。

さて，そろそろ説明に入りませうか。

ルールは，普通のゴルフと同じと考えてください。規定打数以内にカップにボールを入れると，そのホールをクリアしたことになり，全9ホールクリアで，ゲーム・オーバー。規定打数を越えても即ゲーム・オーバーです。

O.B.は2打加算，ウォーター・ハザードは1打加算，画面外へでるとO.B.となります。

クラブは5種類あり，パターは転がすだけで，他の4本のクラブは，ウッド，3アイアン，7アイアン，サンドウェッジの順で強く打て，低弾道で飛ばせます。

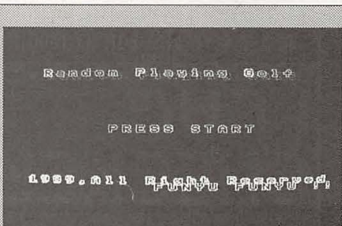
グリーン上では必ずパターで打たなければならず，これ以外で打つと罰則がとられて打ち直しです。注意してください。

それと，最も不条理な点が，「水の中や，O.B.ゾーンの中から打つ」点でしょう。まあこれもゲームということでお許しを……。これをなくすと，絶体にクリアできない面ができてしまうのです。ただし，打球は弱くなります。

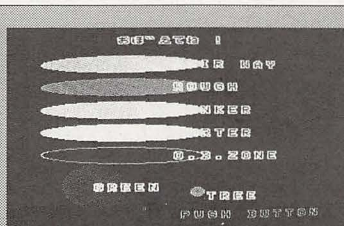
木は，⇧という形をしていて，下をくぐるか，上を越さなければいけません。しかし，上を越すのはとても危険です。この木の対処の方法が，このゲームの鍵をにぎっているとも言えます。

点数の増えかたです！

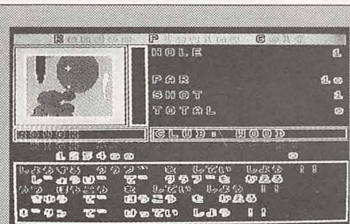
まず，グリーンにオンすると，点数がもらえます。つぎに，カップインすると，またもらえます。これらは，ホール数に比例して高くなります。さらに，グリーンにオンせずにカップインする（すな



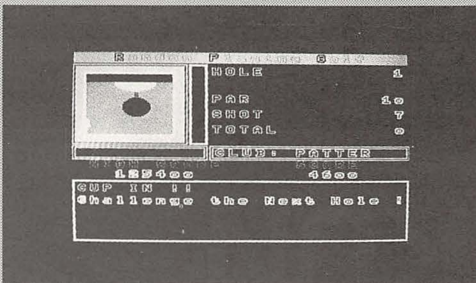
▲《写真1》MSXのゴルフゲーム。さーてどんなもんかな？



▲《写真2》色でわけられているから，よくおぼえておきましょう



▲《写真3》クラブはウッドで方向は上…。よし，ナイス・ショット期待してますよ！



◀《写真4》CUP IN！ちょっとショット数が多かったみたい。つぎのホールはがんばるぞ



◀《写真5》ホール3はこんな感じ。各ホールのはじまる前にコースを見せてくれる

★セガ・メガドライブ用の「ゴールデン・アックス」を買いにいったら，なんと売り切れ。正月とはいえ，セガのソフトが売り切れるなんてオドロイたねェ。(福岡市・安部一哲19才)……【編：それはなんと言うか…ハイ。】

わち，チップイン）と，カップイン時の得点が倍になります。

よって，高得点をネラうには，いかに多くチップインするかにかかっています。メチャクチャ稼ぐと50万点はいけます。

最後に，ホールアウトすると，トータル・スコアの絶対値×2000点がもらえます。

★　★

最後にです！

これは私の投稿ゲームの第１号です。来年に入試をひかえているので，ハイペースの投稿は無理ですが，おもしろいゲームができしだい，送ろうと思うので，よろしくお願いします。

●参考にしたもの

・ベーマガ'88年6月号

「R.P.GOLF」TARAKOBUTA氏

《第１表》変数表

変数	内容
CD	静止中のコンディション
CD$(?)	コンディション・メッセージ(?:コンディション)
CL	クラブ番号
CL$(?)	クラブ名(?:クラブ番号)
CR(?)	点滅用カラーデータ赤（点滅用ルーチン）
CG(?)	点滅用カラーデータ青緑（点滅用ルーチン）
CT	点滅用カウンタ（点滅用ルーチン）
D	方向(0～15)
DX(?)	横方向速度(?:方向，右向きが正)
DY(?)	縦方向速度(?:方向，下向きが正)
HL	ホール・ナンバー
HX,HY	ホールの座標
JX,JY	ボールの座標
Z	ボールの高さ
SC#	スコア
HI#	ハイスコア
TL	トータル・スコア
PA	そのホールのパー
SH	そのホールのショット数
OG	オン・グリーンしたかどうかのフラグ
PW	打つ強さ
ME$(?)	メッセージ(?:メッセージ・ナンバー)

Random Playing Golfのプログラム・リスト

```
10 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● R.P.GOLF ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
20 CLEAR:DEFINTA-Z:DIMDX(15),DY(15),CD$(12):Z=RND(-TIME)
30 DEFFNR(X)=RND(1)*X:DEFFNR#=RND(1):DEFFNL#=FNR#^4*9.258+FNR#*.642+.1
40 SCREEN5,0,0,,,0:COLOR=NEW:COLOR15,0,0:FORI=0TO3:SETPAGE,I:CLS:NEXT
50 SETPAGE0,0:OPEN"GRP:"AS#1:PRESET(28,102):PRINT#1,"W A I T   A   M I N U T E
60 FORI=0TO2:FORJ=0TO2:COPY(20,102)-(235,109)TO(I,J),1,OR:NEXTJ,I
70 COPY(20,102)-(235,109)TO(1,1),1,TXOR:COPY(0,0)-(217,9),1TO(19,101)
80 FORI=0TO7:S$="":FORJ=0TO7:READA$:S$=S$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT
90 SPRITE$(I)=S$:NEXT
100 ONINTERVAL=30GOSUB1780:INTERVALOFF
110 COLOR=(5,7,1,1):CT=0:CR(0)=7:CG(0)=1:CR(1)=0:CG(1)=0:SOUND7,56
120 SETPAGE,3:FORI=0TO255:PRESET((IMOD24)*10,(I¥24)*10):PRINT#1,CHR$(I);:NEXT
130 FORI=0TO2:FORJ=0TO2:COPY(0,0)-(255,110)TO(I,J),2,OR:NEXTJ,I
140 COPY(0,0)-(255,110)TO(1,1),2,TXOR:COPY(0,0)-(255,110),2TO(0,0)
150 COPY(150,40)-STEP(9,9)TO(0,20)
160 FORI=1TO2:SETPAGE,I:CLS:FORI=1TO5:READCL$(I):NEXT
170 FORI=1TO12:READCD$(I):NEXT:FORI=0TO15:READDX(I),DY(I):NEXT
180 FORI=0TO9:README$(I):NEXT:HI#=125400!:GOTO1600
190 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● せつめい ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
200 COLOR15:CLS:P=0
210 X=88:Y=10:C=7:L$="おぼえてね !":GOSUB1550:C=15
220 CIRCLE(90,40),60,3,,,.15:PAINT(90,40),3:X=128:Y=36:L$="FAIR WAY":GOSUB1550
230 CIRCLE(90,65),60,2,,,.15:PAINT(90,65),2:X=128:Y=61:L$="ROUGH":GOSUB1550
240 CIRCLE(90,90),60,10,,,.15:PAINT(90,90),10:X=128:Y=86:L$="BUNKER":GOSUB1550
250 CIRCLE(90,115),60,7,,,.15:PAINT(90,115),7:X=128:Y=111:L$="WARTER":GOSUB1550
260 CIRCLE(90,140),60,4,,,.15:X=128:Y=136:L$="O.B.ZONE":GOSUB1550
270 CIRCLE(70,175),24,12:PAINT(70,175),12:X=70:Y=171:L$="GREEN":GOSUB1550
280 CIRCLE(145,180),5,8:PAINT(145,180),8:CIRCLE(145,180),1,6
290 X=152:Y=181:L$="TREE":GOSUB1550
300 X=133:Y=202:C=5:L$="PUSH BUTTON":GOSUB1550:INTERVALON
310 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENPLAY"O6CEG":INTERVALOFFELSE310
320 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● ゲーム スタート ! ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
330 SC#=0:HL=1:TL=0:D=0:SETPAGE0,0:FORI=0TO2:SETPAGE,I:COLOR15,0,0:CLS:NEXT
340 SETPAGE,0:LINE(0,13)-(86,101),15,B:LINE(2,15)-(84,99),11,BF:LINE(9,22)-(77,9
2),15,BF
350 LINE(88,13)-(101,101),15,B:LINE(89,14)-(100,100),15,B
360 LINE(0,103)-(101,118),15,B:LINE(2,105)-(99,116),15,B
370 LINE(103,103)-(255,118),15,B:LINE(105,105)-(253,116),15,B
380 X=107:Y=106:C=14:L$="CLUB:":GOSUB1550:LINE(0,0)-(255,11),14,BF
390 X=33:Y=1:C=12:L$="R        P        G":GOSUB1550
400 X=43:C=3:L$="andom  laying  olf":GOSUB1550
410 X=105:Y=16:C=10:L$="HOLE":GOSUB1550
420       Y=46:L$="PAR":GOSUB1550
430       Y=63:L$="SHOT":GOSUB1550
440       Y=80:L$="TOTAL":GOSUB1550
450 X=14:Y=119:C=8:L$="HIGH SCORE":GOSUB1550:X=167:C=5:L$="SCORE":GOSUB1550
460 LINE(0,142)-(255,211),15,B:LINE(1,143)-(254,210),15,B
470 PLAY"v15o5CEGGEEDDCEGGEEDDCEGGv0Gv15GABo6CvOCCCo5v15C","s0m2000o3CEGo1Go3CEG
o1Go3CEGo1Go3CEGo1Go3GFEDCv0CCCsoC
480 GOSUB1730:X=4:Y=146:C=11:L$="GAME START !!":GOSUB1550
490 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● ラウンド さくせい ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
500 IFHL>9THEN750
510 SETPAGE0,1:CLS:LINE(50,50)-(205,161),3,BF:SETPAGE,2:CLS
520 FORI=0TO5:X=FNR(157)+50:Y=FNR(113)+50
530 CIRCLE(X,Y),FNR(30)+10,2,,,FNL#:PAINT(X,Y),2:GOSUB1690:NEXT
540 FORI=0TOHL*2:CLS:X=FNR(157)+50:Y=FNR(113)+50
550 CIRCLE(X,Y),FNR(31)+HL,1,,,FNL#:PAINT(X,Y),1:GOSUB1690:NEXT
560 FORI=0TOHL*2+1:X=FNR(157)+50:Y=FNR(113)+50
570 CIRCLE(X,Y),FNR(16)+HL,7,,,FNL#:PAINT(X,Y),7:GOSUB1690:NEXT
580 FORI=0TOHL*4:X=FNR(157)+50:Y=FNR(113)+50
590 CIRCLE(X,Y),FNR(8)+7,10,,,FNL#:PAINT(X,Y),10:GOSUB1690:NEXT
600 CIRCLE(9,9),5,8:PAINT(9,9),8:LINE(9,9)-STEP(1,1),6,BF
610 FORI=0TOHL¥2+1:XX=FNR(157)+31:YY=FNR(113)+31
620 FORJ=0TO19+HL¥2:X=FNR(30+HL/3)+XX:Y=FNR(30+HL/3)+YY
630 COPY(3,3)-(15,15)TO(X,Y),1,TPSET:NEXTJ,I:SETPAGE,1:P=1
640 HX=FNR(107)+65:HY=FNR(63)+65:CIRCLE(HX,HY),10,12:PAINT(HX,HY),12
650 LINE(HX+FNR(13)-7,HY+FNR(13)-7)-STEP(2,2),0,BF
660 LINE(49,49)-(206,162),14,B:PAINT(0,0),14
670 LINE(49,49)-(206,162),0,B:PAINT(0,0),0
680 Y=21:C=15:L$="HOLE"+STR$(HL):X=128-LEN(L$)*5:GOSUB1550
690 X=78:Y=180:L$="COURSE MAP":GOSUB1550:TIME=0:INTERVALON:PLAY"O7V15EEE
700 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● ラウンド スタート ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
710 SETPAGE1,2:CLS:COPY(50,50)-(205,161),1TO(50,50),,TPSET:SETPAGE,0:P=0:OG=0
720 X=224:Y=16:C=15:L$=RIGHT$("     "+STR$(HL),3):LINE(X,Y)-STEP(30,9),0,BF:GOSUB1
550
730 Y=46:PA=10-HL¥3:L$=RIGHT$("     "+STR$(PA),3):LINE(X,Y)-STEP(30,9),0,BF:GOSUB1
550
740 Y=63:SH=0:L$="  0":GOSUB1550
750 X=214:Y=80:L$=RIGHT$("     "+STR$(TL),4):LINE(X,Y)-(255,89),0,BF:GOSUB1550
760 IFHL>9THEN1470ELSESETPAGE,2
770 JX=FNR(156):JY=FNR(112):I=POINT(JX+50,JY+50)
780 IFI<2ORI>3OR(JX>HX-108ANDJX<HX+8ANDJY>HY-122ANDJY<HY+22)THEN770
790 COPY(JX+18,JY+17)-STEP(64,66)TO(11,24),0,PSET:SETPAGE,0
800 CL=1:X=167:Y=106:C=11:L$=CL$(CL):LINE(X,Y)-(252,115),0,BF:GOSUB1550
810 PUTSPRITE0,(40,53),15,0
820 IFTIME>300THENSETPAGE0,0:PLAY"O6SEA-BEA-BEA-B":ELSE820
```

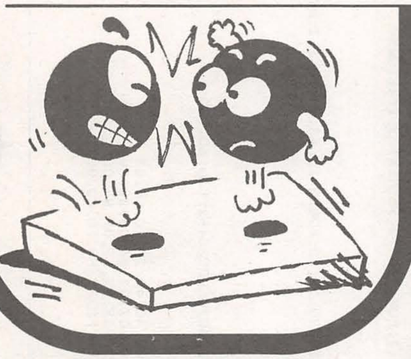

★何と僕は，プログラムの移植が得意で，X1やPC-88のプログラムをMSX2に移植したり，FM-7のプログラムをMZ-700に移植したりしています。（三重県鈴鹿市・綿野　努19才）……【編：がんばれ～。】

```
830 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● うつ じゅんび ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
840 SETPAGE,2:CD=POINT(JX+50,JY+50):SETPAGE,0
850 LINE(3,106)-(98,115),0,BF:X=4:Y=106:C=CD-(CD=1)*12:L$=CD$(CD):GOSUB1550
860 IFOG=0ANDCD=12THENSC#=SC#+(PA-SH)*100*HL:GOSUB1730:OG=1
870 SH=SH+1:IFSH>PATHEN1800ELSELINE(234,63)-(255,72),0,BF
880 X=234:Y=63:C=15:L$=RIGHT$("  "+STR$(SH),2):GOSUB1550
890 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● クラブ & ほうこう してい ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
900 LINE(2,144)-(253,209),0,BF
910 X=4:Y=146:C=9:L$="しようする クラブ を してい しよう !!":GOSUB1550
920 X=4:Y=157:C=15:L$=" じょうげ で クラブを かえる":GOSUB1550
930 Y=168:C=9:L$="うつ ほうこう を してい しよう !!":GOSUB1550
940 Y=179:C=15:L$=" さゆう で ほうこう を かえる":GOSUB1550
950 Y=195:C=15:L$="ボタン で けってい しよう !!":GOSUB1550
960 PUTSPRITE1,(40+DX(D)*10,53+DY(D)*10),15,7
970 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THEN1030
980 ST=STICK(0)ORSTICK(1):IFSTMOD2=0THEN970
990 IFST=3ORST=7THEND=D-(ST=3)+(ST=7):D=D+(D=16)*16-(D<0)*16:GOTO960
1000 CL=CL+(ST=1)-(ST=5):CL=CL+(CL=6)*5-(CL=0)*5:PLAY"O6SD
1010 X=167:Y=106:C=11:L$=CL$(CL):LINE(X,Y)-(252,115),0,BF:GOSUB1550:GOTO970
1020 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● つよさ してい ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1030 LINE(2,144)-(253,209),0,BF
1040 IFSTRIG(0)THEN1040
1050 X=4:Y=146:C=9:L$="うつ つよさ を してい しよう !!":GOSUB1550
1060 Y=157:C=15:L$="ボタン で けってい しよう !!":GOSUB1550:PW=0:DP=5
1070 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENSOUND7,42:SOUND6,1:PLAY"V0","SM2000C":GOTO1130
1080 PW=PW+DP:IF(DP>0ANDPW=85)OR(DP<0ANDPW=0)THENDP=-DP
1090 IFPW<85THENLINE(90,15)-(99,99-PW),0,BF
1100 IFPW>0THENLINE(90,100-PW)-(99,99),6,BF
1110 GOTO1070
1120 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● ボール いどう ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1130 Z=0:DZ=CL*PW/5:PUTSPRITE1,(0,212):SOUND7,42:IFCL=5THEN1250ELSESOUND8,15
1140 IFCD=1ORCD=7THENDZ=DZ*.6
1150 IFCD=2THENDZ=DZ*.9
1160 IFCD=6THENDZ=DZ*.8
1170 IFCD=12THENSH=SH+2:GOTO1340
1180 IFCD=10THENDZ=DZ*.4
1190 FORI=0TOCL:SOUND0,(870-Z)MOD255:SOUND1,(870-Z)¥255:Z=Z+DZ:DZ=DZ-CL:PUTSPRIT
E0,(40,53),15,Z¥88
1200 IFZ<1THEN1250
1210 A=POINT(43,57):IFA=6THENIFZ<200THENGOSUB1710:NEXT:GOTO1230ELSENEXT:GOTO1230
1220 IFA=8THENIFZ>30ANDZ<190THENZ=0:SOUND6,2:PLAY"","SC":GOTO1250ELSENEXTELSENEX
T
1230 JX=JX+DX(D):JY=JY+DY(D):IFJX<0ORJX>155ORJY<0ORJY>111THEN1360
1240 COPY(JX+18,JY+17)-STEP(64,66),2TO(11,24):GOTO1190
1250 PUTSPRITE0,(40,53),15,0:PLAY"V0
1260 FORI=0TO((5-CL)*1.5-(CL=5)*5)*PW/85:JX=JX+DX(D):JY=JY+DY(D)
1270 COPY(JX+18,JY+17)-STEP(64,66),2TO(11,24)
1280 IFJX<0ORJX>155ORJY<0ORJY>111THEN1360
1290 CD=POINT(43,57):IFCD=1THENSH=SH+2:GOTO1340
1300 IFCD=7THENSOUND6,1:PLAY"V0","SM30000C1M2000":SH=SH+1:GOTO1340
1310 IFCD=10THENSOUND6,31:PLAY"V0","SC":GOTO1340
1320 IFCD=6THENGOSUB1710:NEXT:GOTO1340
1330 IFCD=0THEN1390ELSENEXT
1340 IFPLAY(0)THEN1340ELSESOUND7,56:PLAY"V0":GOTO840
1350 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● はみだし O.B. ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1360 D=D+8:D=D+(D>15)*16:JX=JX+DX(D):JY=JY+DY(D):SH=SH+2:Z=0
1370 COPY(JX+18,JY+17)-STEP(64,66),2TO(11,24):PUTSPRITE0,(40,53),15,0:GOTO1340
1380 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● カップ・イン !! ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1390 SOUND7,56:PLAY"O6SM3000G4S8M250G8S0M3000G4":LINE(2,144)-(253,209),0,BF
1400 X=4:Y=146:C=10:PUTSPRITE0,(0,212):IFOGTHENL$="CUP IN !!"ELSEL$="CHIP IN !!!
1410 PLAY"v15oCEGo5CEGoDG-Ao5DG-AoEA-Bo5EA-BoFAo5CFv0Fv15Fs0m5000G1","So3Cv0CCCC
CsDv0DDDDDsEv0EEEEEsFv0FFsFv0FsFm5000G1
1420 GOSUB1550:IFHL=9THEN1440
1430 Y=160:C=15:L$="Challenge the Next Hole !":GOSUB1550
1440 SC#=SC#+(PA-SH+1)*1000*HL*(2-OG):GOSUB1730:TL=TL+SH-PA:HL=HL+1
1450 INTERVALOFF:CT=1:GOSUB1780:GOTO500
1460 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● ホール アウト ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1470 X=4:Y=160:C=7:L$="HOLE OUT":GOSUB1550:SC#=SC#-TL*2000:GOSUB1730
1480 E=-(SC#>249999!)-(SC#>299999!)-(SC#>399999!)-(SC#>501399!)
1490 X=4:Y=182:L$=ME$(E*2):GOSUB1550:L$=ME$(E*2+1):X=252-LEN(L$)*10:Y=193:GOSUB1
550
1500 ONSTRIGGOSUB1530,1530:STRIG(0)ON:STRIG(1)ON
1510 PLAY"T150","T150","T150SM4000":FORA=0TO3:B=A*2+50+(A=0):C=B-5:D=B-24:E=B-12
1520 PLAY"V15L16N=B;V9N=B;L4V15N=B;L16V9N=B;","V15L16N=C;V9N=C;L4V15N=C;L16V9N=C
;","L8N=D;L16N=E;N=E;N=D;N=D;N=E;N=D;":NEXT:GOTO1510
1530 STRIG(0)OFF:STRIG(1)OFF:GOTO1600
1540 '──────────────────────────────────────── ぶんを かく ルーチン
1550 SETPAGE,3:LINE(0,200)-(255,209),0,BF:L=LEN(L$):FORI=1TOL:M=ASC(MID$(L$,I,1)
)
1560 COPY((MMOD24)*10,(M¥24)*10)-STEP(9,9)TO((I-1)*10,200),,TPSET:NEXT
1570 LINE(0,200)-(255,209),C,BF,AND:COPY(0,200)-(L*10-1,209)TO(X,Y),P,TPSET
1580 SETPAGE,P:RETURN
1590 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● タイトル がめん ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1600 SETPAGE1,0:COLOR,0,0:CLS:P$="T255L64":PLAYP$,P$,P$
1610 X=26:Y=50:C=12:L$="Random Playing Golf":GOSUB1550
1620 X=33:Y=47:C=2:L$="andom  laying  olf":GOSUB1550
1630 X=23:Y=47:C=3:L$="R       P       G":GOSUB1550:SETPAGE0,0
1640 X=10:Y=165:C=15:L$="1989,All Right Reserved":GOSUB1550
1650 X=106:Y=172:C=10:L$="FUNYU FUNYU !!":GOSUB1550
1660 X=73:Y=108:C=5:L$="PRESS START":GOSUB1550:INTERVALON
1670 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENPLAY"S0M999O6CEG":INTERVALOFF:GOTO200ELSE1670
1680 '──────────────────────────────────────── コース マップ せいさく よう ルーチン
1690 COPY(50,50)-(205,161)TO(50,50),1,TPSET:CLS:RETURN
1700 '──────────────────────────────────────── はねかえり ルーチン
1710 PLAY"","","SO7B":D=D+8:D=D+(D>15)*16:RETURN
1720 '──────────────────────────────────────── スコア ひょうじ ルーチン
1730 X=137:Y=130:C=15:L$=RIGHT$(SPACE$(8)+STR$(SC#),8)
1740 LINE(X,Y)-STEP(80,9),0,BF:GOSUB1550
1750 HI#=HI#-(SC#>HI#)*(SC#-HI#):X=14:L$=RIGHT$(SPACE$(8)+STR$(HI#),8)
1760 LINE(X,Y)-STEP(80,9),0,BF:GOSUB1550:RETURN
1770 '──────────────────────────────────────── てんめつ ルーチン
1780 CT=1-CT:COLOR=(5,CR(CT),CG(CT),CG(CT)):RETURN
1790 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● ゲーム オーバー ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1800 INTERVALOFF:LINE(2,144)-(253,209),0,BF
1810 PLAY"o5CoCGCEGABo5Cv0CCoC","sm3000o3Cv0CCsGGFEDCv0Cso2Go3C
1820 X=4:Y=146:C=15:L$="きてい だすう (PAR) を":GOSUB1550
1830 X=141:Y=157:L$="こえて しまいました。":GOSUB1550
1840 X=4:Y=175:C=13:L$="GAME OVER":GOSUB1550:CT=1:GOSUB1780
1850 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENPUTSPRITE0,(0,212):SETPAGE,1:CLS:GOTO1600ELSE1850
1860 '──────────────────────────────────────── スプライト データ
1870 DATA00,00,00,18,18,00,00,00 ,00,00,10,38,10,00,00,00
1880 DATA00,00,18,34,3C,18,00,00 ,00,38,6C,74,7C,38,00,00
1890 DATA00,3C,76,7A,7E,7E,3C,00 ,38,6C,F6,FA,FE,7C,38,00
1900 DATA3C,76,FB,FD,FF,FF,7E,3C ,00,10,10,6C,10,10,00,00
1910 '──────────────────────────────────────── へんすう データ
1920 DATAWOOD,3 IRON,7 IRON,SANDWEDGE,PATTER
1930 DATAO.B.,ROUGH,FAIRWAY,"","",TREE,WATER HZ.,TREE,TREE,BUNKER,"",ON GREEN
1940 DATA0,-2,1,-2,2,-2,2,-1,2,0,2,1,2,2,1,2
1950 DATA0,2,-1,2,-2,2,-2,1,-2,0,-2,-1,-2,-2,-1,-2
1960 '──────────────────────────────────────── メッセージ データ
1970 DATAまだ まだ あまいぞ !!,れんしゅう、れんしゅう・・・
1980 DATAおしい !,コインを いれたら さいちょうせんだ!?
1990 DATAいいぞっ! こんどは、もっと、すごい スコア めざして がんばれ !!
2000 DATAゲゲッ・・・ あとは、じぶんの きろくに いどむだけだ!!
2010 DATA・・・!! なんと せいさくしゃの、きろくまで やぶるとは・・・
```



★BASICマガジンは，いろんなことをやってくれて，毎月読んでもあきない。僕はこんなBASICマガジンが好きだ。これからもおもしろく楽しい記事を期待します。(愛知県岩倉市・関戸康弘16才)……【編：よろしく。】

MSX2+(MSX-MUSIC対応)用



2人用対決モトスって感じのゲーム

FLICK OUT

フリック　アウト

謎の三人衆その1

内　容

2プレイ専用のゲームで，フィールドから相手のボールを弾きとばすだけというまったく単純なゲームです。

準　備

自分以外の人間ひとりと，ジョイスティック，もちろんMSX2＋とディスプレイも必要です。

遊びかた

プログラムを動かしてからしばらくすると，タイトルがあらわれるので，スペース・キー(トリガ)を押してください。その後，何回勝負にするか決めてゲーム・スタートです。

1プレイヤーは青，2プレイヤーは赤のボールを操作します。ただしボールには慣性がついているので操作がむずかしくなっています。そして自分のボールを相手にぶつけて相手を弾きとばし，最終的に青いフィールド上の外におしだせば勝ちとなります。

またフィールド上には二つの物体があります。リバース（白いまる）とワープ（緑の四角）です。リバースにぶつかると反対方向に同じ力で押し返されます。ワープにぶつかるとどこかにワープします。うまく利用してください（ゲーム・スタート直後やワープ後にリバースの中にいることがあるので，そういうときは1方向に移動し続けてください）。

テクニック

ドリブル…二つのボールがわりとゆっくり動いているときに衝突するとこまかく反発しあいながら移動する。

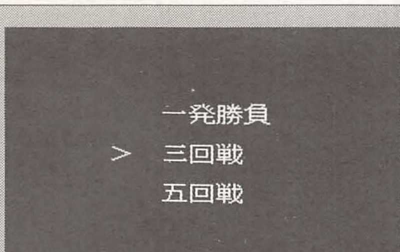
リバース抜け…リバースとリバースの，わずかな隙間を抜けられる。

綱渡り…超高等テクニック。ある程度以上のスピードで画面上部の得点表示のところにつっこむと，文字の上に乗っかり，死なない。が，しかし，1ドットの狂いも許されず，あまり利用価値もない。

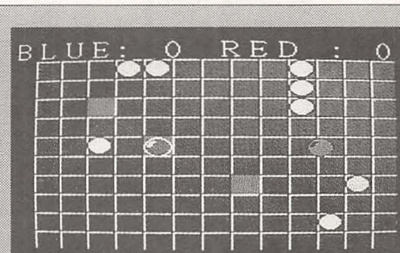
最後に

このゲーム単純なんだけど奥が深い。リバース，ワープをうまくつかって相手のスキをついて勝つとやたらと興奮します。

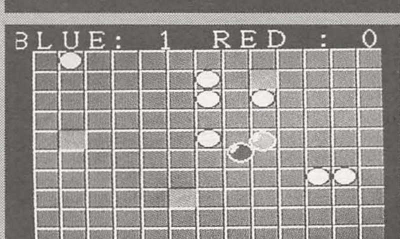
テストプレイをしてくれた原，日野，田沢，それと謎の三人衆のうちの2人に感謝！



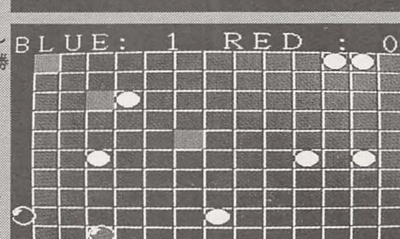
◀《写真1》よし，3回戦勝負。ここでは何回戦かを決めましょう



▶《写真2》モトスの2人同時PLAYって感じですね。このごろ2人同時が多すぎ



◀《写真3》青と赤のはげしいぶつかりあいだー。勝利はどっちだ？



▶《写真4》青が場外リング・アウト負け～。これで同点だネ

FLICK OUTのプログラム・リスト

```
1000 '
1010 ' INIT
1020 '
1030 COLOR 15,1,1:_KANJI0:CLEAR 2000:SCREEN 5,2,0
1040 FOR I=0 TO 3:SET PAGE 0,I:CLS:NEXT:SET PAGE 0,0
1050 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):_BGM(0):_TEMPER(9):_TRANSPOSE(0):_PITCH(440)
1060 PLAY#2,"T150","T150","T150","T150","T150","T150","T150"
1070 RESTORE 2160:FOR I=30720 TO I+63:READ A$:VPOKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
1080 RESTORE 1090:FOR I=0 TO 8:READ XM(I),YM(I):NEXT
1090 DATA 0,0,0,-1,1,-1,1,0,1,1,0,1,-1,1,-1,0,-1,-1
1100 SET PAGE 1,1:CLS:LINE(0,0)-(15,15),2,BF:LINE(0,0)-(15,15),15,B
1110 LINE(15,0)-(15,15),3,B:LINE(0,15)-(15,15),3,B
1120 COPY(0,0)-(15,15)TO(16,0):CIRCLE(23,7),6,7:PAINT(22,7),7:CIRCLE(23,7),7,3
1130 COLOR=(2,1,1,4):COLOR=(3,0,0,0):COLOR=(6,2,5,2):COLOR=(7,5,5,5)
1140 FOR I=1 TO 13:FOR J=1 TO 10:COPY (0,0)-(15,15) TO (I*16,J*16):NEXT:NEXT
1150 PL$(0)="♣a♣k♣t♣d":PL$(1)="♣q♣d♣c♥@":WI$="♣v♣h♣m♥I"
1160 '
1170 '  TITLE
1180 '
1190 XX=0:YY=0:SET PAGE 2,2:CLS:COPY(0,0)-(256,48)TO(0,212)
1200 LOCATE6,3:PRINT"♣e♣k♣h♣b♣j♥@♣n♣t♣s"
1210 LOCATE 5,6:PRINT"♣o♣t♣r♣g♥@♣s♣q♣h♣f♣f♣d♣q":COLOR=(15,7,7,7)
1220 XV=INT(RND(1)*3)-1:YV=INT(RND(1)*3)-1:TI=INT(RND(-TIME)*20)+20:K=0
1230 FOR I=0 TO TI:XX=XX+XV*4:YY=YY+YV*4
1240 IF XX<0 THEN XX=255 ELSE IF XX>255 THEN XX=0
1250 IF YY<0 THEN YY=255 ELSE IF YY>255 THEN YY=0
1260 IF STRIG(0)ORSTRIG(1) THEN I=TI:K=1
1270 SET SCROLL XX,YY:NEXT:IF K=0 THEN 1220
1280 PLAY#2,"V15@22L8O6EBG2.","R16V14@22L8O6EBG2.","@2V7O4C1","@2V7O4E1","@2V7O4
G2"
1290 GOSUB 1980:SET SCROLL 0,0:WW(0)=0:WW(1)=0:CLS:YY=0:COLOR=(15,7,7,7)
1300 LOCATE6,3:PRINT"いはえュっそおう":LOCATE6,5:PRINT"ょOうむ へ":LOCATE6,7:PRINT"ゃワうむ へ"
1310 A=STICK(0)ORSTICK(1):IF A=0 THEN 1330
1320 LOCATE 2,YY*2+3:PRINT"♥@":YY=YY-(YY>0)*(A=1)+(YY<2)*(A=5)
1330 LOCATE 2,YY*2+3:PRINT"♥o":IF (STRIG(0)ORSTRIG(1))=0 THEN 1310
1340 TX=YY*2+1:RX=TX¥2+1:GOSUB 1980
1350 '
1360 ' SET
1370 '
1380 SET PAGE 0,0:CLS:X(0)=80:Y(0)=80:X(1)=170:Y(1)=80:WI=0:FL=0
1390 XV(0)=0:YV(0)=0:XV(1)=0:YV(1)=0:COLOR=(15,0,0,0):COLOR=(2,0,0,0)
1400 COLOR=(15,0,0,0):LOCATE 2,5:PRINT"♣s♣q♣'♣m♣r♣o♣n♣s♣'♣s♣h♣n♣m♥I"
1410 LOCATE 5,7:PRINT"♣え♣っ♥@♣a♣'♣s♣s♣k♣d":GOSUB 1980:CLS
1420 COLOR=(15,7,7,7):COPY(16,16)-(224,176),1TO(16,16),0:C=INT(RND(-TIME)*9)+1
1430 FOR I=0 TO 5+C:X=INT(RND(C)*12)+1:Y=INT(RND(C)*9)+1
1440 COPY(16,0)-(31,15),1TO(X*16,Y*16):NEXT
1450 FOR I=0 TO 2:X=INT(RND(-TIME)*12)+1:Y=INT(RND(-TIME)*9)+1
1460 LINE(X*16,Y*16)-(X*16+15,Y*16+15),6,BF:NEXT
1470 SOUND 1,0:SOUND 8,13:FOR I=0 TO 255 STEP 4:SET SCROLL I,0
1480 SOUND 0,255:SOUND 0,255-I:SET SCROLL 255-I,0:COLOR=(2,I¥32,I¥32,I¥32):NEXT
1490 SET SCROLL 0,0:SOUND 8,0:COLOR=(2,1,1,4):COLOR=(4,0,0,0):COLOR=(5,0,0,0)
1500 FOR I=0 TO 1:PUT SPRITE I*2,(X(I),Y(I)),I+4,0
1510 PUT SPRITE I*2+1,(X(I),Y(I)),I+5,1:NEXT
1520 FOR I=2 TO 7:COLOR=(4,I,I,5):COLOR=(5,I,I,5):FOR J=0 TO 20:NEXT J,I
1530 COLOR=(4,0,0,5):COLOR=(5,5,0,0)
1540 _AKCNV(A$,STR$(WW(0))):LOCATE 0,0:PRINT"♣a♣k♣t♣d:";A$
1550 _AKCNV(A$,STR$(WW(1))):LOCATE15,0:PRINT"♣q♣d♣c♥@:";A$
1560 '
1570 ' MAIN
1580 '
1590 FOR I=0 TO 1:A=STICK(I):IF T>0 THEN T=T-1:GOTO 1630
1600 IF A=0 THEN 1630
1610 X=XV(I)+XM(A):Y=YV(I)+YM(A):IF X<-8 OR X>8 OR Y<-8 OR Y>8 THEN A=0
1620 XV(I)=XV(I)+XM(A):YV(I)=YV(I)+YM(A)
1630 X(I)=X(I)+XV(I):Y(I)=Y(I)+YV(I)
1640 PUT SPRITE I*2,(X(I),Y(I)),15,0:PUT SPRITE I*2+1,(X(I),Y(I)),I+4,1
1650 IF POINT(X(I)+7,Y(I)+7)=6 THEN GOSUB 1920
1660 IF POINT(X(I)+7,Y(I)+7)=7 THEN GOSUB 2020
1670 IF POINT(X(I)+7,Y(I)+7)=1 THEN WI=I:I=1:FL=1
1680 NEXT
1690 IF ABS((X(0)+7)-(X(1)+7))<12 AND ABS((Y(0)+7)-(Y(1)+7))<12 THEN GOSUB 1860
1700 IF FL=0 THEN 1590
1710 '
1720 ' WIN CHECK!
1730 '
1740 FOR I=0 TO 7:COLOR=(WI+4,7-I,7-I,2):FOR J=0 TO 30:NEXT J,I
1750 COLOR=(4,0,0,5):COLOR=(5,5,0,0):WI=WI+1:IF WI=2 THEN WI=0
1760 FOR I=0 TO 3:PUTSPRITE I,(0,227):NEXT:FOR I=0 TO 5:COLOR=(2,0,0,5-I):NEXT
1770 CLS:COLOR=(15,7,7,7):LOCATE 10,3:PRINT PL$(WI):LOCATE 10,5:PRINT WI$
1780 PLAY#2,"T150@17V12O6L8G4GAG4E4 FEFGAG4. G4GAG4E4 FEDC2&C8","T150@17V10O6L8E
4EDE4R4 DCDEDE4. E4EDE4R4 DC<BA2&A8","","","","","T150V15B4S4B8B8S4B4S4B8S8S8S8B
4S4B8B8S8B8B8S8S8S8B4C1"
1790 GOSUB 1980:WW(WI)=WW(WI)+1:IF WW(WI)<RX THEN 1380
1800 CLS:LOCATE 2,2:PRINT"♣f♣'♣l♣d♥@♣n♣u♣d♣q"
1810 LOCATE 10,5:PRINT PL$(WI):LOCATE 10,6:PRINT WI$:COLOR=(15,7,7,7)
1820 A$="T150@16O6V15L8G4.GR8GGDEA4GF2CDE4.E4.G4.GR8GGDEA4GF2CDC4.C4.
1830 B$="T150@16O6V15L8E4.ER8EER1R4.C4.C4.E4.ER8EER1R4.<A4.A4.
1840 PLAY#2,A$,B$,"","","","","T150V11H4H8H4H8H4H8C4. H4H8H4H8H4H8C4. H4H8H4H8H4
H8C4  H4H8H4H8H4H8C4.
1850 CLS:GOTO 1190
1860 '
1870 ' VECTOR
1880 '
1890 SWAP XV(0),XV(1):SWAP YV(0),YV(1)
1900 SOUND 8,16:SOUND 9,16:SOUND 13,0:SOUND 11,50:SOUND 12,50:SOUND 1,0:SOUND 0,
50:SOUND 3,0:SOUND 2,52
1910 RETURN
1920 '
1930 ' WARP
1940 '
1950 SOUND 8,15:SOUND 9,15:FORK=0TO128:SOUND0,K:SOUND 1,0:SOUND 3,0:SOUND 2,K+2:
NEXT:SOUND 8,0:SOUND 9,0
1960 C=INT(RND(-TIME)*6)+1:X(I)=16*(INT(RND(C)*11)+1):Y(I)=16*(INT(RND(C)*9)+1)
1970 RETURN
1980 '
1990 ' FADE OUT
2000 '
2010 FOR I=0 TO 7:COLOR=(15,7-I,7-I,7-I):FOR J=0 TO 50:NEXT J,I:RETURN
2020 '
2030 ' REVERSE
2040 '
2050 XV(I)=-XV(I):YV(I)=-YV(I)
2060 SOUND 8,16:SOUND 9,16:SOUND 13,0:SOUND 11,50:SOUND 12,50:SOUND 1,2:SOUND 0,
60:SOUND 3,1:SOUND 2,60
2070 RETURN
2080 '
2090 ' WAIT
2100 '
2110 FOR I=0 TO 800:NEXT:RETURN
2120 PLAY#2,"@16V15L8O7CDEFG2E4A2AGFEF2D4G2GFEDE2C4F2FE4D1&D2C4D1"
2130 '
2140 ' DATA AREA
2150 '
2160  DATA 03,0C,10,2E,5C,58,B8,B0,80,80,40,40,20,10,0C,03
2170  DATA C0,30,08,04,02,02,01,01,01,01,02,02,04,08,30,C0
2180  DATA 00,07,0F,13,23,27,4F,7F,7F,7F,3F,3F,1F,0F,03,00
2190  DATA 00,C0,F0,F8,FC,FC,FE,FE,FE,FE,FC,FC,F8,F0,C0,00
```

★　★

★編さん，影さんのラーメンライス食べてもいいです。僕が許します。(群馬県沼田市・織田弾正忠15才)……【影：というわけで，編君どんぞ。**Dr.D**：影君もああ言っている。**編**：やですよーこんなゴキブリ入りのなんて!!】

MZ-80K/C/1200(SP-5030)用



カプセルを取り，出口から脱出

P.KUN（ピークン）

豊嶋　理朗

ストーリー

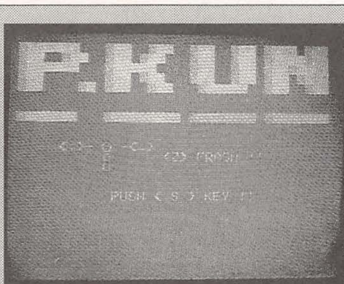
いつも元気なPくんは，ある日，不思議な建物を見つけ，Pくん御自慢のヘビ形メカで探検するのでした。

遊びかた

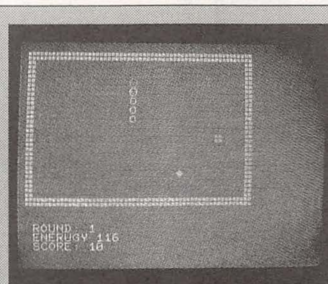
まん中に現れるヘビ形メカP－MAX 01を[;]キーで左回り，[－]キーで右回りに操作して，カプセルを取ってください。[Z]キーでP－MAX 01の斜めの壁が消えます。

CHECKER FLAG

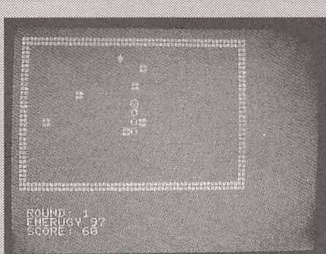
編：これは，MZ-80K/C/1200用となってますけど，MZ-700でも動くんじゃないですか？
Dr.D：うむ，そのとおり。しかし，操作に1200独自のキーを使っているわけじゃ。[;]キーだけで左回りのみならこのまま入力しても700で動くぞ。



▲〈写真1〉P.KUNのタイトル画面。[S]キーでスタート！



▲〈写真2〉ヘビ型メカはカプセル（◆）を取っていく



▲〈写真3〉カプセルを取るごとに壁も増えていく



▲〈写真4〉カプセルをいくつか取ると出口が現れる

P.KUNのプログラム・リスト

```
1 REM+----------------------------+
2 REMI MZ - 1200                  I
3 REMI                            I
4 REMI                            I
5 REMI                            I
6 REMI                            I
7 REMI     BY TOYOSHIMA   1,7,26  I
8 REM+----------------------------+
9 REM▨▨▨▨▨ SHOKI ▨▨▨▨▨▨▨▨
10 PRINT"▩":RD=1:FD=0:S=0:TT=1
15 REM▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩←ROUND NO SHOKI▩
20 A$=CHR$(104):B$="*":C$="o":D$=" ":E$="+"
21 R=2:E=100
22 X=14:Y=10:HX=X:HY=Y:RX=HX:RY=HY:SX=RX:SY=RY:XX=SX:XY=SY:NX=XX:NY=XY
23 REM ---------------------
24 IF RD>12 THEN 1050
27 IF TT=1  THEN 700
28 GOTO 230
29 REM▨▨▨▨▨ SOUSA ▨▨▨▨▨▨▨
30 GET W$
35 CURSOR CX,CY:PRINT"◆"
39 REM =====================
40 IF W$="-" THEN R=R+1
41 IF R>4    THEN R=1
43 REM ---------------------
45 IF W$=";" THEN R=R-1
46 IF R<1    THEN R=4
47 REM ---------------------
48 IF W$="Z" THEN 1000
49 REM =====================
50 ON R GOTO 60,70,80,90
52 GOTO 30
58 REM ================LEFT=
60 X=X-1:HX=X+1:HY=Y
61 IF PEEK(53248+40*Y+(X-1))=255 THEN 950
62 GOTO 100
68 REM ==================UP=
70 Y=Y-1:HY=Y+1:HX=X
71 IF PEEK(53248+40*(Y-1)+X)=255 THEN 950
72 GOTO 100
78 REM ===============RIGHT=
```

MZ-80K

★影さん，まじめに質問しているハガキには，まじめに答えなさい。わかりましたね。（福井県鯖江市・勇次はえらい!!16才）……【影：私に答えられる内容なら，とことんまじめに答えてやれるんだけど，ところがねー。】

そうしてエネルギーを0にしないようにして，カプセルをいくつか取ると現れる出口から外にでればクリアです。12面で元にもどります。

苦労した点&改造のテクニック

ヘビのような動きが苦労しました。それからテクニックとしては，マシン語にするなどしてスピードを速くするのもいいし，なんか物足りないという人は，2人同時プレイができるようにするのもいいと思います（はじめは2人同時だったけど遅かったのでやめました)。2人同時にするときは，GETを1 PLAYER用，2 PLAYER用と二つつけてください。

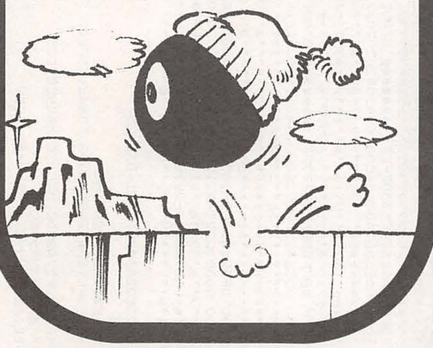
《第1表》変数表

X，Y，HX，HY，SX，SY，XX，XY，NX，NY…P－MAX01のX座標&Y座標
FD…………シークレットの判定用
RD…………ラウンドの数
S……………スコア用
E……………エネルギー用
DX，DY…カベのX，Y座標
CX，CY…カプセルのX，Y座標

```
80 X=X+1:HX=X-1:HY=Y
81 IF PEEK(53248+40*Y+(X+1))=255 THEN 950
82 GOTO 100
88 REM ================DOWN=
90 Y=Y+1:HY=Y-1:HX=X
91 IF PEEK(53248+40*(Y+1)+X)=255 THEN 950
92 GOTO 100
99 REM▼▼▼▼ HYOUJI ▼▼▼▼▼▼
100 NX=XX:NY=XY
101 XX=SX:XY=SY
102 SX=RX:SY=RY
105 RX=HX:RY=HY
109 REM -------------------
110 CURSOR X,Y:PRINTA$
120 CURSOR HX,HY:PRINTC$
130 CURSOR RX,RY:PRINTC$
140 CURSOR SX,SY:PRINTC$
141 CURSOR XX,XY:PRINTC$
142 CURSOR NX,NY:PRINTD$
143 REM▼▼▼ HANTEI ▼▼▼▼▼▼
145 E=E-1
146 IF E<0            THEN 950
150 IF (CX=X)*(CY=Y) THEN 850
151 IF (DX=X)*(DY=Y) THEN 950
152 IF (X=37)*(Y=8)  THEN 900
160 GOTO 400
165 REM▼▼▼ BAKUHATHU ▼▼▼▼
170 CURSOR X,Y:PRINTB$
180 CURSOR HX,HY:PRINTE$
190 CURSOR RX,RY:PRINTE$
200 CURSOR SX,SY:PRINTE$
201 CURSOR XX,XY:PRINTE$
210 GOTO 640
220 REM▼▼▼ GAMEN ▼▼▼▼▼▼
230 FOR I=1 TO 29
240 POKE 53288+I,255
250 POKE 53928+I,255
260 NEXT I
270 FOR I=1 TO 17
280 POKE 53249+40*I,255
290 POKE 53277+40*I,255
300 NEXT I
305 REM▼▼ CAPSEL & WALL ▼▼▼
310 CX=INT(RND(1)*24)+3
320 CY=INT(RND(1)*12)+3
330 CURSOR CX,CY:PRINT"♦"
335 REM =====================
340 E=E+20:S=S+10:FD=FD+1
341 IF FD>7 THEN 550
343 REM ----------------------
345 FOR I=1 TO RD
350 DX=INT(RND(1)*26)+2
360 DY=INT(RND(1)*14)+2
370 POKE 53248+40*DY+DX,255
380 NEXT I
385 REM▼▼ SCORE ▼▼▼▼▼▼
390 CURSOR 2,20:PRINT"ROUND:";RD;" "
400 CURSOR 2,22:PRINT"SCORE:";S;" "
410 CURSOR 2,21:PRINT"ENERUGY";E;" "
420 GOTO 30
430 REM▼▼▼ FRASH ▼▼▼▼▼
440 CURSOR X+1,Y+1:PRINT"◢"
450 CURSOR X-1,Y+1:PRINT"◣"
460 CURSOR X-1,Y-1:PRINT"◤"
470 CURSOR X+1,Y-1:PRINT"◥"
480 CURSOR X+1,Y+1:PRINT" "
490 CURSOR X-1,Y+1:PRINT" "
500 CURSOR X-1,Y-1:PRINT" "
510 CURSOR X+1,Y-1:PRINT" "
520 E=E-50:IF E<0 THEN 170
525 FD=1
530 GOTO 400
540 REM▼▼▼▼ EXIT ▼▼▼▼▼▼
550 FOR I=29 TO 38
560 POKE 53528+I,255
570 POKE 53568+I,237
580 POKE 53608+I,255
590 NEXT I:GOTO 30
600 REM▼▼▼ CLEAR ▼▼▼▼▼▼
610 CURSOR 10, 8:PRINT"CLEAR !!"
611 CURSOR 8 ,11:PRINT"BONUS !!";(10*E)
612 S=S+(10*E):RD=RD+1:FD=0
613 FOR I=0 TO 1000:NEXT
620 PRINT"C":GOTO 20
630 REM▼▼ GAME OVER ▼▼▼▼▼
640 CURSOR 11, 8:PRINT"GAME OVER"
650 CURSOR 11,11:PRINT"REPLAY ?"
655 GET FH$
660 IF FH$="Y" THEN 10
670 IF FH$="N" THEN PRINT"C":END
680 GOTO 650
690 REM▼▼▼ TITLE ▼▼▼▼▼▼
700 PRINT"C"
710 PRINT" [graphics] "
720 PRINT" [graphics] "
730 PRINT" [graphics] "
740 PRINT" [graphics] "
750 PRINT" [graphics] "
760 PRINT"                                 "
770 PRINT" [graphics] "
771 PRINT"                                 "
772 PRINT"       <;>- ";A$;" -<->                 "
773 PRINT"            ";C$;"       <Z>-FRASH !!   "
774 PRINT"            ";C$;"                       "
775 PRINT"                                 "
776 PRINT"                 PUSH < S > KEY !!  "
780 GET FH$
785 IF FH$="S" THEN TT=0:GOTO800
790 GOTO 780
795 REM▼▼▼▼ MUSIC ▼▼▼▼▼▼
800 MUSIC "EOFO-CO":PRINT"C"
810 GOTO 230
850 MUSIC "DOGO"
860 GOTO 310
900 MUSIC "A2ROA2ROA2"
910 GOTO 610
950 MUSIC "_C4"
960 GOTO 170
1000 MUSIC "-B4"
1010 GOTO 430
1040 REM▼▼▼▼ SECRET ▼▼▼▼▼▼
1050 PRINT"C"
1060 IF FD=0 THEN 1080
1070 RD=1:GOTO 20
1080 CURSOR 15, 8:PRINT"SECRET BONUS !"
1090 CURSOR 18,10:PRINT"10000 PTS"
1100 SC=SC+10000
1110 FOR I=20 TO 1 STEP -1
1120 CURSOR 20,   I:PRINT". [graphics] V"
1125 CURSOR 20,I+4:PRINT" "
1130 NEXT I
1140 FOR I=0 TO 100:NEXT
1150 PRINT"C":RD=1:GOTO 20
```


★今はもうほしくないけど，昔ほしかったMZ…。ユーザーのみなさんがんばれー。(山形県東根市・渡辺一彦16才)……【編：ところで今は何がほしいのかな？…ふむふむ，MSX2＋とな。影：私もほしいなあーっと。】

MZ－1500用



例のあの音楽にのったスクロール・ゲーム

REGAIN（リゲイン）

山野辺　太郎

◆STORY

探検家（たんけんか）のToma P氏の腕は世界一。ところが，その彼でも取りもどすことができないだろうと言われているものが一つあった。それは,「人々の失われた温かい心」である。

ちかし，そう言われては黙ってはいられない。Toma P氏はさっそくでかけていった。

◆無いよー

Toma P氏を動かしてゴールに向かう，それだけです。キー操作は，カーソル・キーで左右，SHIFTキーでジャンプです。

◆アマグラム

BASICから普通に打ち込んでRUN。マシン語を使用しているため，メモリがぎりぎりです。一応チェックサムはついています。面データを改造してもいいですけど変な構成にすると変な動きをします(？)。

◆手国ッ九

○ジャンプ台の上ではハイジャンプができる。

○ジャンプ台には，片足(?)をのせるだけでもよい。

○３面の「空飛ぶ炎」地帯では，ある位置から跳べば，あとは右ジャンプしているだけで越えられる。

○４面の「底無しレンガ」地帯では，SHIFTキーを押しっぱなしにしているとよい。

◆ということで

このゲームにはタイム制限があって，８時から20時までの間に一つの面をクリアしなければなりません。

それから，ゲームをやめるときは，タイトル画面でEキーを押してください。BREAKした場合，POKE＄３Ｂ７Ｄ，＄21，＄Ｆ２，＄37を実行してください。

520行のツは21個です。ちなみに，僕の１面でのベストタイムは，15時30分です。

Ｐ．Ｓ．金沢のタラコ男Ｈ．Ｍ，見てるかーっ！

★参考

●Oh！X'88年７月号　森弘氏「テクノポリス／邂逅」

●ＭＺプログラム大全集



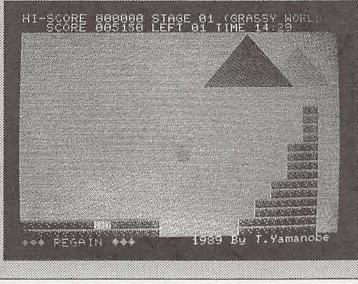
▲《写真１》タイトル画面。適当なキーでスタート！



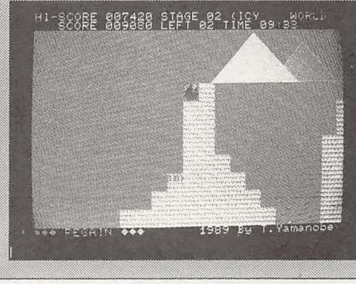
▲《写真２》さて１面。あの音楽にのってゲームは進む



▲《写真３》おっと，前方の台は乗ると下にさがるから注意



◀《写真４》そーれ、ハイジャンプ。ジャンプ台をうまく使おう



◀《写真５》２面は氷の地帯。時間制限内にゴールを目ざせ

REGAINのプログラム・リスト

```
10 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ R E G A I N ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
20 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒  1989年 12月  ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
30 CLR:LIMIT$CEFF:CCOLOR,,7,0:MUSICSTOP:CONSOLE:GOTO 580
40 '◢██████◤  M A I N  ◢██████◤
50 IF PEEK($37E7)=0 THEN MUSIC M$(0,M);M$(1,M);M$(2,M):M=(M+1)MOD 2
60 PL=PEEK(V+(Y+2)*40+X):PR=PEEK(V+(Y+2)*40+X+1):P=PL*1000+PR
70 IF(P>0)*(PEEK($E003)=254)THEN JP=-(PL=244 OR PR=244)*4+4:GOSUB 210
80 IF JP>0 THEN YY=-1:JP=JP-1 ELSE YY=YY-(P=0)-(P=246246)-(PL+PR=246)
90 GET KY$:XX=((-(KY$="▣")*(X>0))-(KY$="▣")):IF XX THEN B=XX+2
100 XX=XX*-(PEEK(V+(Y+YY+1)*40+X+XX*1.5+.5)=0)
110 IF(PL=247)+(PR=247)THEN A=(PL=247)-(PR=247):POKE V+Y*40+X+80+A,0,0 ELSE 130
120 POKE V+Y*40+X+120+A,247*-(Y<21),247*-(Y<21)
130 A=0:IF X+XX<20 THEN 160 ELSE Z=Z+.5:XX=0:A=ASC(MID$(MP$,Z,1))
140 POKE$CF23,(229+A/10)*-(A<191),-(A<180)*246,6,(A-INT(A/10)*10)*2-1:A=1
150 IF Z=221 THEN 350
160 IF(XX<>0)+(YY<>0)+(A=1)THEN POKE V+Y*40+X,0,0:POKE V+(Y+1)*40+X,0,0
170 IF A=1 THEN USR($CF00)
180 X=X+XX:Y=Y+YY:FPRINT[X,Y]B,B+1[X,Y+1]7,8:YY=0:SC=SC+10:MS=(MS+1)MOD 60
190 ON MS+1 GOSUB 250:GOSUB 230:IF(Y>21)+(HS=20)THEN 280 ELSE 50
200 '◢██████◤ SUB ROUTINE ◢██████◤
210 SOUND=(14,JP/4+3):SOUND=(15,0):POKE V+Y*40+X,0,0:FPRINT[X,Y+1]B+8,B+9
220 WAIT 8:SOUND=(15,15):RETURN
230 CURSOR 15-LEN(STR$(SC)),1:PRINT STR$(SC)
240 CURSOR 34-LEN(STR$(MS)),1:PRINT STR$(MS):RETURN
250 POKE$CF5C,C(HS-7):USR($CF3B):HS=HS+1
260 CURSOR 29,1:PRINT RIGHT$("0"+STR$(HS),2);":00":RETURN
270 '◢██████◤  MISTAKE!!  ◢██████◤
280 L=L-1:MUSICSTOP:FPRINT[X,Y]0,0[X,Y+1]B,B+1:MUSIC"M1002+COBAG":MUSICWAIT
290 FPRINT[X,Y+1]0,0:MUSIC"+COBAGC9":MUSICWAIT:IF L<0 THEN 310
300 CURSOR 22,1:PRINT STR$(L):GOTO 470
310 MUSIC"M1002D4D1-B4-B1D4D1C503D4D1-B4-B1D4D1C5":IF SC>HI THEN HI=SC
320 FPRINT[14,11]0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0:CURSOR 14,11:PRINT" GAME  OVER "
330 MUSICWAIT:WAIT 2000:GOTO 580
340 '◢██████◤ STAGE CLEAR ◢██████◤
350 MUSICSTOP:FOR I=Y TO 18:WAIT 20:FPRINT[19,I-1]0,0[19,I]5,6[19,I+1]7,8:NEXT
360 CURSOR 12,10:PRINTUSING"STAGE 0# CLEAR!";ST:WAIT 2000:ST=ST+1:USR($CF3B)
370 SOUND 45,1:SC=SC+20:MS=(MS+1)MOD 60:ON MS+1 GOSUB 250:GOSUB 230
380 IF HS<20 THEN 370 ELSE IF ST=4 THEN FOR I=0 TO 12:C(I)=0:NEXT
390 IF ST<5 THEN 470 ELSE CURSOR 12,6:PRINT[5]"CONGRATULATIONS!":WAIT 2500
400 CURSOR 21,18:PRINT[3]"♥"
410 RESTORE 1310:FOR I=1 TO 3:READ A,A$:CURSOR A,6+I*2:FOR J=1 TO LEN(A$)
420 PRINT CHR$(ASC(MID$(A$,J,1))-80);:SOUND 24,1:WAIT 20:NEXT:WAIT 2000:NEXT
430 CONSOLE 14,5,14,12:PRINT"▣┌──────────┐|THANK YOU!|└─────┘─────┘":CONSOLE
440 MUSIC M$(0,0);M$(1,0);M$(2,0),M$(0,1);M$(1,1);M$(2,1)
450 MUSIC"E4E1F6E3D5M3D1DDDM10C5";"O3M8R9R7+C5C";"M8R5C7CC":WAIT 5500:GOTO 580
460 '◢██████◤ GAME  START ◢██████◤
470 ON ST RESTORE 1040,1090,1140,1190:FOR I=14 TO 16 STEP 2:READ A$
480 FONT$(3,I)=HEXCHR$(A$):NEXT:FONT$(3,15)=FONT$(3,14):HS=7:MS=0:GOSUB 250
490 POKE$CF23,245,245,6,3:FOR I=1 TO 40:USR($CF00):NEXT
500 READ S$,A,B:S$=HEXCHR$(S$)+" WORLD":LINE[A]225,18,175,68,275,68,225,18
510 LINE[B]276,28,256,48,276,68,316,68,276,28:PAINT[A]225,19:PAINT[B]276,29
520 MP$="":FOR I=1 TO 3:READ A$:MP$=MP$+A$:NEXT:MP$=MP$+"ﾂﾂﾂﾂﾂﾂﾂﾂﾂﾂﾂﾂﾂﾂﾂﾂﾂﾂﾂﾂﾂﾂﾂﾂﾂﾂﾂ"
530 FOR I=1 TO 19:POKE V+719+I,0:POKE V+759+I,0:FPRINT[I,18]3,4[I,19]7,8
540 WAIT 50:NEXT:CURSOR 22,0:PRINTUSING"0#";ST;:PRINT[5]" (";S$;")":M=0:JP=0
550 Z=.5:X=19:Y=18:YY=0:B=3:CURSOR 15,10:PRINTUSING" STAGE 0# ";ST:WAIT 1000
560 CURSOR 13,12:PRINT" ";S$;" ":WAIT 2000:USR($CF3B):GOTO 50
570 '◢██████◤  T I T L E  ◢██████◤
580 INIT"CRT:G":PAL:PRTY 2:CLS 3:MUSICINIT:TEMPO 9:RESTORE:POKE$5C72,0:V=$D400
590 DIM A(6),M$(2,1),C(12):FOR I=0 TO 6:C=0:FOR J=0 TO 15:READ A$:A=VAL("$"+A$)
600 POKE$CF00+I*16+J,A:C=C+A:NEXT:READ A:IF C<>A THEN PRINT"ﾏｼﾝｺﾞMISS":BEEP:END
610 NEXT:FOR I=1 TO 13:READ A$:FONT$(3,I)=HEXCHR$(A$):NEXT
620 FOR I=0 TO 12:READ C(I):NEXT:RESTORE 1190
630 POKE$3B7D,$C3,$61,$CF:FOR I=0 TO 6:A(I)=2↑I:NEXT:FOR I=1 TO 6:FOR J=0 TO 6
640 A=ASC(MID$(FONT$(0,ASC(MID$("REGAIN",I,1))),J+1,1)):FOR H=6 TO 0 STEP -1
650 IF A AND A(H) THEN CSET 15+I*8-H,8+J*2,6:CSET 15+I*8-H,9+J*2,6
660 NEXT H,J,I:READ A$:FONT$(3,14)=HEXCHR$(A$):FOR I=0 TO 21 STEP 21
670 FPRINT[0,I]:FOR J=1 TO 80:FPRINT 14:NEXT J,I:E$=CHR$(5):F$=CHR$(6)
680 FPRINT[19,17]5,6[19,18]7,8:CURSOR 17,19:PRINT[3]"T";E$;"OMA ";F$;"P"
690 TY$="1989 B"+E$+"Y "+F$+"T.Y"+E$+"AMANOBE":CURSOR 19,12:PRINT~TY$
700 MUSIC"V1503S0M10E3C5C3C02A5A3AB403C1D3-BC5";"V10S0M5";"V11S0M5":MUSICWAIT
710 WAIT 60:CURSOR 13,15:PRINT[5]"HIT  ANY  KEY!":GET KY$:IF KY$<>"" THEN 730
720 WAIT 60:CURSOR 13,15:PRINT SPC(14):GET KY$:IF KY$="" THEN 710
730 CLS 3:IF KY$="E" THEN LIMITMAX:MUSICINIT:POKE$3B7D,$21,$F2,$37:END
740 RESTORE 1250:FOR I=0 TO 2:READ A$:FOR J=0 TO 1:READ B$:M$(I,J)=A$+B$
750 NEXT J,I:FOR I=0 TO 639:POKE$D540+I,0:POKE$DD40+I,$C8:NEXT
760 FOR I=0 TO 5:FOR J=0 TO 21:POKE$D450+I*40+J,0:NEXT J,I
770 L=2:ST=1:SC=0:PRINT"▣HI-SCORE ";RIGHT$("00000"+STR$(HI),6);" STAGE"
780 PRINT"   SCORE 000000 LEFT 02 TIME"
790 CURSOR 0,24:PRINT[6]"◆◆◆ REGAIN ◆◆◆";:PRINT SPC(7);TY$;F$;:GOTO 470
800 '◢██████◤  MAC. DATA  ◢██████◤
810 DATA F3,ED,73,70,CF,31,F0,CF,AF,D3,E3,21,41,D5,11,40,2415
820 DATA D5,06,10,C5,01,27,00,ED,B0,12,13,23,C1,10,F4,21,1443
830 DATA BF,D7,11,00,00,06,00,72,D5,11,28,00,A7,ED,52,D1,1508
840 DATA 10,F5,73,D3,E1,ED,7B,70,CF,FB,C9,F3,ED,73,70,CF,2857
850 DATA 31,F0,CF,D3,E3,21,50,D0,11,51,D0,01,6F,03,36,5A,1820
860 DATA ED,B0,21,50,D8,11,51,D8,01,6F,03,36,00,ED,B0,18,1662
870 DATA D2,FE,02,28,04,FE,06,20,01,3C,21,F2,37,C3,B0,3B,1575
880 '◢██████◤  PCG DATAS  ◢██████◤
890 DATA 000C1E1E0C000000 000C13133F3F7C03 000C12120C000000
900 DATA 0020100804020000 0000C0E0F0F8CFCE 885C2E170A040201
910 DATA 00040B1020400000 000003070F1F3F7F 113A74E850204080
920 DATA 0030787830000000 0030C8C8FCFC3EC0 0030484830000000
930 DATA 000C1E1E0C000000 000C13133F3F6F70 030C12120C000000
940 DATA 0030787830000000 0030C8C8FCFCF60E C030484830000000
950 DATA 0000000000000000 7F7F7F3F3F1F0700 0000000000000000
960 DATA 0000000000000000 FEFEFEFCFCF8E000 0000000000000000
970 DATA 000C1E1E0C000000 000C13133E017F3F 000C12120C000000
980 DATA 0020100804020000 0000C0E0F0F8CFC 885C2E170A040201
990 DATA 00040B1020400000 000003070F1F3F3F 113A74E850204080
1000 DATA 0030787830000000 0030C8C87C80FEFC 0030484830000000
1010 DATA 00001866186618FF 55AA000000000000 FFFF1866186618FF
1020 DATA 05,05,05,05,21,21,21,05,38,16,16,16,00
1030 '◢██████◤ STAGE  DATA ◢██████◤
1040 DATA 0000000000000000 00AAFBFFFFFFFFFF FF55042000080000:'●●●●●●● STAGE 1
1050 DATA 0000000000000000 7CFEFEFEFEFE7C00 7CC6BAAABAC67C00,475241535359,2,4
1060 DATA ﾂﾟﾟﾂﾂﾃﾃﾃﾂﾁﾟﾁﾂﾃﾃﾃﾂﾂﾂﾂﾂﾄﾁﾃﾅﾁﾟﾟﾃﾅﾄﾄﾄﾄﾃﾃﾃﾄﾄﾅﾅﾂﾂﾂﾂﾂﾟﾟﾗﾟﾟﾄﾃﾂﾁﾁﾟﾟﾁﾂﾂﾂﾃﾄﾟﾟﾙﾟ
1070 DATA ﾟﾟﾃﾅﾃﾂﾂﾂﾂﾂﾂﾂﾂﾁﾁﾁﾁﾁﾁﾁﾁｷﾁﾁﾁﾟﾟﾟﾟﾟﾁﾂﾃﾅﾇﾟﾟﾟﾟﾟﾟﾟﾟﾟﾟﾁﾁﾁﾁﾁﾂﾂﾂﾂﾂﾁﾟﾟﾟﾟﾁﾂﾂﾃﾟﾄﾃﾂ
1080 DATA ﾂﾂﾁﾁﾁﾁﾂﾃﾟﾟﾃﾃﾟﾟﾃﾃﾟﾟﾃﾃﾟﾟﾅﾃﾃﾂﾁﾁﾁﾟﾟﾟﾁﾁﾂﾟﾃﾃﾃﾂﾂﾂﾂﾂﾂﾂﾂﾂﾂﾂﾁﾟﾟﾟﾁﾂﾃﾃﾃﾃﾂﾂﾂﾂﾂﾂﾂ
1090 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF 00AAEEFF0055DDFF AAEEFFFF55DDFFFF:'●●●●●●● STAGE 2
1100 DATA 6CFEFE7CFEFE6800 6CE6C274CCE46000 6CEED674DEEE6C00,494359202020,7,3
1110 DATA ﾂﾃﾅﾇﾟﾟﾟﾟﾟﾚﾟﾟﾟﾟﾟﾟﾟﾟﾟﾁﾁﾂｹﾇﾈﾄﾃﾂﾁﾟﾟﾟﾅﾇﾁﾁﾁﾁﾁﾁﾁﾁﾟﾟﾟﾂﾃﾃﾃﾟﾃﾟﾃﾟﾃﾟﾃﾟﾃﾟﾃﾟﾟﾅﾅﾇﾈｺﾁ
1120 DATA ﾟﾟﾟﾟﾟﾟﾟﾟﾃｺﾄﾟﾁﾁﾂﾁﾁﾁﾄﾄﾟﾟﾚﾟﾟﾟﾟﾟﾟﾟﾟﾟﾁﾁﾁﾟﾟﾁﾟﾟﾁﾟﾟﾂﾟﾟﾁﾟﾟﾁﾟﾟﾃﾟﾟﾁﾟﾟﾁﾂﾂﾟﾟﾟﾟﾟﾁﾁ
1130 DATA ﾁﾁﾟﾟﾟﾂﾂﾄﾆﾟﾟﾟﾟｷﾟﾟﾟﾟﾙﾕﾟﾟﾟﾟﾟﾟﾁﾁﾁﾁﾂﾂﾃﾃﾃﾂﾟﾟﾟﾟﾂﾂﾁﾄﾟﾄﾟﾄﾁﾂﾂﾂﾂﾂﾁﾟﾟﾟﾟﾁﾁﾁﾁ
1140 DATA 0000000000000000 FFFFFFFFFFFFFFFF BBFFDDFFEEFF77FF:'●●●●●●● STAGE 3
1150 DATA 0000000000000000 3F7FFFFFFFFFEFC00 003E425A427C0000,445259202020,6,3
1160 DATA ﾁﾁﾁﾁﾁﾁﾂﾃﾄﾅﾆﾇﾈﾇﾆﾅﾄﾃﾂﾁﾁﾁﾁﾁﾁﾟﾟﾃﾟﾟﾅﾟﾟﾅﾟﾟﾅﾟﾟﾆﾟﾟﾄﾟﾟﾆﾟﾟﾈﾟﾟﾟﾟﾟﾟﾟﾟﾟﾟﾟﾟﾟｷﾟﾟﾟﾟﾅﾟ
1170 DATA ﾟﾇﾈﾟﾟﾟﾟﾟﾟﾟﾟﾟﾟﾟﾁｹﾇﾇｼﾁﾟﾟﾟﾟﾟﾟﾟﾟﾟﾟﾟﾟﾟﾁﾁｷﾅﾇﾈﾟﾁﾁﾁﾁﾁﾁﾁﾄﾁﾁﾟﾟﾃﾟﾟﾅﾟﾟﾇﾟﾟﾟﾈﾟﾟﾜﾟﾟﾟ
1180 DATA ﾟﾟﾛﾁﾁﾁﾚﾁﾁﾂﾚﾁﾂﾂﾁﾙﾁﾁﾚﾁﾁﾛﾂﾜﾁﾂﾃﾅﾈﾟﾟﾟﾟﾟﾟｼﾟﾟﾟﾟﾟﾟﾟﾟﾟﾟﾟｺﾟﾟﾟﾟﾟﾟｼﾟﾟﾟﾟﾟﾟﾟﾈﾟﾟ
1190 DATA 55CFDF00AAF9FB00 15081000A2010200 DF9F1800FBF30300:'●●●●●●● STAGE 4
1200 DATA 003E7F7F7F7F7F3E 0000000000000000 00001C222A221C00,4441524B2020,0,0
1210 DATA ﾂﾟﾟﾟﾟﾟﾁﾟﾟﾟﾟﾁﾟﾟﾟﾟﾁﾟﾟﾟﾟﾁﾟﾟﾕﾟﾟﾖﾟﾟﾌﾟﾟﾌﾟﾟﾎﾟﾟﾌﾟﾟﾎﾟﾟﾚﾟﾟﾚﾟﾟﾚﾟﾟﾟﾟﾄﾄﾎﾎﾎﾄﾃﾂﾁﾟﾟﾋ
1220 DATA ﾌﾍﾏﾑｼﾟﾟﾟﾟﾟﾟﾟﾟﾟﾟﾕﾟﾟﾟﾋﾟﾟﾟﾟﾕﾟﾖﾟﾗﾟﾘﾟﾙﾟﾚﾟﾛﾟﾒﾋﾋｷﾎﾋﾌﾋﾏﾋﾎﾍﾍｸﾋﾟﾟﾟﾟﾟﾕﾟﾟﾟﾋﾟﾟﾟﾟﾋ
1230 DATA ﾟﾟﾟﾟﾋﾟﾟﾟﾕﾟﾟﾖﾟﾌｺﾒﾟﾟﾟﾟﾛﾟﾟﾛﾟﾟﾟﾟﾘﾟﾟﾙﾟﾙﾟﾟﾚﾟﾟﾟﾟﾘﾟﾙﾟﾚﾟﾟﾛﾟﾟﾟﾛﾟﾟﾛﾟﾟﾟﾟﾟﾟﾟﾟ
1240 '◢██████◤ MUSIC  DATA ◢██████◤
1250 DATA M1002E3FG5+CBA3GG4F1E3FGGG03EC5C3C02A5A3AB4+C1+D3B+C5
1260 DATA G4G1E5+C4+C1A503D4D1-B4-B1D4D1C5
1270 DATA M3G1GGGM1003C8M3E1EEEM10C8E4E1F6E3D5M3D1DDDM10C5
1280 DATA O2R5C3ECECECECECECCCRE4E1E3EF4F1F3FE1E3E1E3EER,G4G1E5E4E1E5FEAC
1290 DATA O3M8R7+C5CRR+CCR9R7+C5C
1300 DATA M505R5C3ECECECECECECCCRE7FE5E4E2E5;RC7AB5BC,M3C1CCCM8C9CC7CC5
1310 DATA 1,ﾉUｿﾅ8ﾂｵｷｱｹｾｵｴ8ﾄｸｵ8ﾇｱﾂｽ8ｸｵｱﾂﾄﾃ8ｹｾ8ﾀｵｿﾀｼｵ£
1320 DATA 8,VﾉUｿﾅ8ｶﾅｼｶｹｼｼｵｴ8ﾉｿﾅﾂ8ｽｹﾃﾃｹｿｾ£,12,VｷUｿｿｴｰｲﾉ8ｶｿﾂ8ｾｿﾇ£££V
```


★♪光の国からぼ～くらのために。き～たぞわれら～のDr.D。(埼玉県大里郡・WADABEN10才)……【影：昔，♪胸に付け～てるマ～クは胸毛!!ってかえ歌があったよ～な。編：胸にバットマンのマークですか？】

MZ-2000/2200/2500(1Z001/1Z002)用
（※2500で動かすには，2000モードで実行）



滑べろや滑べろ。縦スクロール・ゲームだ

LET'S SKI

塚野　匡良

▶内　容◀

あなたは，スキーヤーです。森の中を滑走するスリルを味わってください。

▶遊びかた◀

画面は，上から下へスクロールします。あなたは，木にぶつからないように，4 6キーで左右に移動してください。ただし，移動には慣性がありますので，注意してください。

また，たまに襲ってくる熊に食べられるとゲーム・オーバーです。

うさぎは，つかまえていったほうが良いでしょう。

得点は，左下の滑走距離です。

▶プログラム◀

スクロール以外は，すべてBASICで，リストにはREM文もついているし，あちこちに飛んだりもしていないので，わかりやすいと思います。

また，音楽はスピード化のため省きましたので，つけたい人は，適当なところにつけてください。

★　★

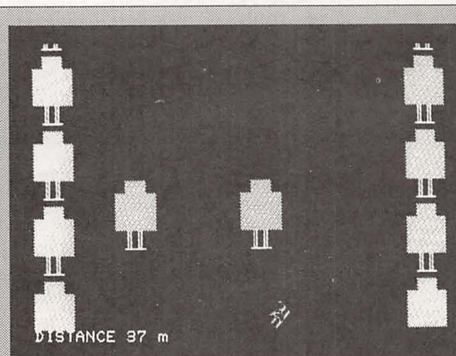
CHECKER FLAG

Dr.D：うむ。これでもワシは昔，天才滑走男Dと呼ばれたもんじゃい。それはさておき，このゲームのうまい点は，ただのイン石よけゲームをスキーおよび慣性の法則をもちいて，おもしろく見せるのに成功した点にある。これで加速という要素が入るとよかったんじゃが。

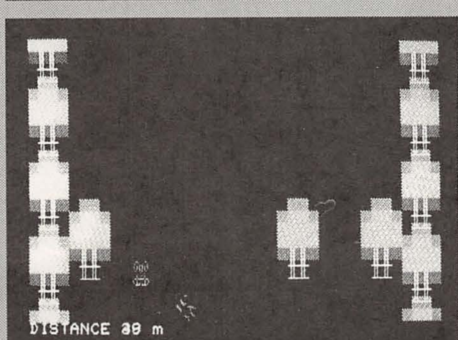
影：作者に一言。今度からは熊のでないところで滑べろう。



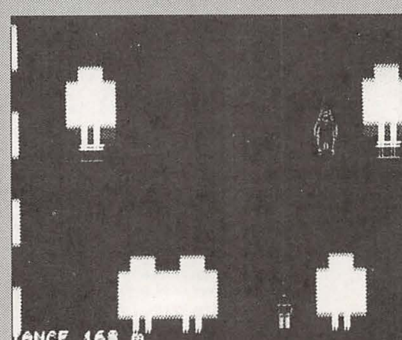
◀《写真1》これでスキーに行った気分になろう



▶《写真2》すーいすい，本当にすべってるみたい



◀《写真3》ほらほら，耳がでっかいうさぎだ。取りにいくぞ



▶《写真4》今度はクマだ。取っちゃだめだよ。逃げるんだぞ

★昨年のこと。12月8日，本屋に行くと，ベーマガがあった。家に帰って見てみると，それは12月号だった。12月号が2冊になった。（大阪府枚方市・中里　哲16才）……【影：その本屋さんもやってくれるね。はっはっは。】

LET'S SKIのプログラム・リスト

```
100 REM [[[[[ LET'S SKI ]]]]]
110 LIMIT $AFFF:POKE $952,0
120 CONSOLE C40,GN:GRAPH I1,C,O1:PRINT CHR$(6):TEMPO 7
200 REM ----- BASE -----
210 DIM P$(2),T$(5),R(2)
220 FOR I=0TO 2:FOR J=0TO 35:READ K:P$(I)=P$(I)+CHR$(K):NEXT J,I
230 FOR I=0TO 31:READ K:H$=H$+CHR$(K):NEXT I
240 FOR I=0TO 47:READ K:B$=B$+CHR$(K):NEXT I
250 FOR I=0TO 5:READ T$(I):NEXT I
260 FOR I=45056TO 45073:READ K:POKE I,K:NEXT I
270 CP$=STRING$(CHR$(0),36):CH$=STRING$(CHR$(0),32):CB$=STRING$(CHR$(0),48)
280 X=160:O=0:S=0:L=20:G=1:V=0:M=0:E=0:F=5:U=160
290 GOSUB 810
300 REM ----- MAIN -----
310 GET K$:IF K$=""THEN 340
320 O=O+15*((K$="6")*(O<90)-(K$="4")*(O>-90))
330 S=SGN(O)
340 POSITION X,166:PATTERN -18,CP$
350 X=X+10*SIN(O*π/180)
360 POSITION X,166:PATTERN -18,P$(S+1)
370 Z=INT((X+4)/8):Z$=CHARACTER$(Z,21):IF (Z$="▒")+(Z$="‖")+(Z$="╨")THEN 710
380 CURSOR 8,23:PRINT M;" m":M=M+1
400 REM ----- SCROLL -----
410 USR($B000)
420 CURSOR 0,0:PRINT T$(E)+SPACE$(32)+T$(E)
430 E=E-1:IF E=-1THEN E=5
440 IF F=5THEN FOR I=0TO 2:R(I)=4*(INT(RND(1)*8)+1):NEXT I
450 IF F>5THEN 470
460 FOR I=0TO 2:CURSOR R(I),0:PRINT T$(F):NEXT I
470 F=F-1:IF F=-1THEN F=L
480 ON GGOTO 510,610
500 REM ----- HARE -----
510 POSITION U,V*12:PATTERN -16,CH$
520 D=4*(INT(RND(1)*3)-1):IF (U+D<32)+(U+D>272)THEN D=0
530 U=U+D:V=V+1
540 POSITION U,V*12:PATTERN -16,H$
550 IF V<14THEN 310
560 IF (X-16<U)*(X+16>U)THEN MUSIC "+E1+F":L=L+1
570 L=L-1:IF L<5THEN L=5
580 POSITION U,V*12:PATTERN -16,CH$
590 G=INT(RND(1)+1.3):U=8*(INT(RND(1)*31)+4):V=0:GOTO 310
600 REM ----- BEAR -----
610 POSITION U,V*16:PATTERN -24,CB$
620 U=U+4*SGN(X-U):V=V+1
630 POSITION U,V*16:PATTERN -24,B$
640 IF V<10THEN 310
650 IF (X-16<U)*(X+16>U)THEN 710
660 POSITION U,V*16:PATTERN -24,CB$
670 G=INT(RND(1)*1.2):U=8*(INT(RND(1)*31)+4):V=0:GOTO 310
700 REM ----- GAME OVER -----
710 FOR I=0TO 5:CONSOLE R:MUSIC "-D1-C"
720 CONSOLE N:MUSIC "-D1-E":NEXT I
730 FOR I=8TO 13:CURSOR 11,I:PRINT SPACE$(19):NEXT I
740 CURSOR 11,7:PRINT "──── GAME OVER ────":CURSOR 11,14:PRINT STRING$("─",19
750 CURSOR 13,10:PRINT "Let's ski again?":CURSOR 17,12:PRINT "Yes/No"
760 GET K$
770 IF K$="Y"THEN GRAPH C:PRINT CHR$(6):GOTO 280
780 IF K$="N"THEN GRAPH C:PRINT CHR$(6):POKE $952,166:END
790 GOTO 760
800 REM ------TITLE ------
810 J=1:FOR I=0TO 21
820 CURSOR 0,I:PRINT T$(J):CURSOR 36,I:PRINT T$(J)
830 J=J+1:IF J=6THEN J=0
840 NEXT I
850 CURSOR 9,4:PRINT "█   ███ ███  █ ███":CURSOR 21,11:PRINT "███ █  █ █"
860 CURSOR 9,5:PRINT "█   █    █  █ █  ":CURSOR 21,12:PRINT "█   █ █  █"
870 CURSOR 9,6:PRINT "█   ███  █    ███":CURSOR 21,13:PRINT "███ ██   █"
880 CURSOR 9,7:PRINT "█   █    █      █":CURSOR 21,14:PRINT "  █ █ █  █"
890 CURSOR 9,8:PRINT "███ ███  █    ███":CURSOR 21,15:PRINT "███ █  █ █"
900 CURSOR 8,20:PRINT "PUSH [SPACE] TO START !!"
910 CURSOR 0,23:PRINT "DISTANCE 0 m"
920 GET K$
930 IF K$=" "THEN MUSIC "C3GEFAAAAGGGGR5A3+C7":RETURN
940 GOTO 920
1000 REM ----- CHR DATA ------
1010 DATA   3,  4,  8, 24, 28, 15,198,226,116, 56, 24,  9,  5,  3,  1,  0
1020 DATA   0,  0,128, 64, 32, 32, 64,160, 16,252, 31, 48,208, 56, 28,142
1030 DATA 196,224,112, 32
1040 DATA   3,  4,  8,  8,  4, 27, 32, 40, 40, 16, 46, 73,142, 14, 14, 14
1050 DATA  14, 14,128, 64, 32, 32, 64,176,  8, 40, 40, 16,232, 36,226,224
1060 DATA 224,224,224,224
1070 DATA   1,  2,  4,  4,  2,  5,  8, 63,248, 12, 11, 28, 56,113, 35,  7
1080 DATA  14,  4,192, 32, 16, 24, 56,240, 99, 71, 46, 28, 24,144,160,192
1090 DATA 128,  0,  0,  0
1100 DATA  24, 36, 34, 42, 42, 42, 18,  9,  4, 10,  8, 55, 72, 73, 42, 30
1110 DATA  48, 72,136,168,168,168,144, 32, 64,160, 32,216, 36, 36,168,240
1120 DATA   0, 12, 11, 16, 18,  8, 52, 67, 64,144,144,160,160,160,144, 96
1130 DATA  32, 33, 34, 34, 18, 18, 36, 56,  0, 96,160, 16,144, 32, 88,132
1140 DATA   2, 18, 18, 10, 10, 10, 18, 12,  8,  8,136,136,144,144, 72, 56
1150 DATA " ▒▒ "
1160 DATA "▒▒▒▒▒▒"
1170 DATA "▒▒▒▒▒▒"
1180 DATA "▒▒▒▒▒▒"
1190 DATA " ‖‖ "
1200 DATA " ╨╨ "
1300 REM ----- MACHINE DATA -----
1310 DATA 219,232,246,192,211,232, 33,111,211, 17,151,211,  1,112,  3,237
1320 DATA 184,201
```


★初投稿はしょせん初登稿であるが，初投降は初投光の初登校なので，初等高と初等号になるのは必然である。(愛媛県松山市・でめきんはまころ14才)……【影：そんなこと言うと，刀工と陶工が投合して統合するぞ。】

MZ-2500シリーズ(M25-BASIC)用



とりでの攻防の移動可能バージョン!?

ちゃっくんの攻防(こうぼう)

七瀬修一郎

おはなし

PC88, X1と,「とりでの攻防」をやってたのはじつはあの「ちゃっくん」(©TAITO)たちだったのです。とりでの中でじっとしているのに飽きた彼らは，もっと「あくてぃぶ」にと，お外へでてきたのでした。

あそびかた

2人プレイ専用です。ジョイスティック1で赤の，2で青のちゃっくんを操作します。

スティックを左右に入れると左，右に動きます。また，壁があるとそれを登ります。

スティックの上下で爆弾を投げる角度の調整をします。トリガを押すと投げる強さがあがっていき，離すとそのときの強さで爆弾を投げます。

投げられた爆弾は放物線を描きながら落ちていきます。またこのとき，風の影響を受けます。風向きは，右方向が正です。

爆弾は，地面，ちゃっくん，爆風に当たると爆発します。地面には穴があきます。

ちゃっくんが爆風に当たると負けて，先に5回勝ったほうが勝ちになります。

プログラム&改造について

できるだけ美しく見やすいリストを心がけました。本当はマルチステートメントはあまり使いたくないのですが，ベーマガの貴重な誌面をあまり占めないよう，やむを得ず使ってます。

300, 310行のout文はタイトルをうねうねとゆがませています。しかし,BASICで水平ブランキング・レベルの制御はつらいものがありますねぇ…。

また,usr関数はジョイスティックが2本もない人のために(私も1本しかない)定義してあります。キーボードの[8][6][4][2][↵]，[W][D][A][Z][TAB]がそれぞれポート1，2の上右左下とトリガに対応します。ですからスティックを2本持ってる人はリスト中のusr0をstickに，usr1をstrigに変えると，1990行以降のデータを打つ必要はありません。

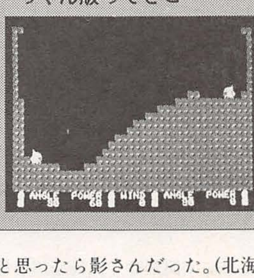
他にも，常に最強の弾が投げられるとか，自分の動きが速くなるとか，爆風の範囲が広がる等のフィーチャーを追加してもおもしろいでしょう。

参考文献

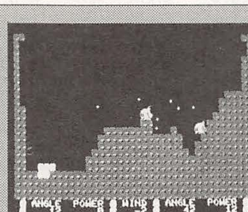
●Super-MZ活用研究
：高橋雄一氏著
●ベーマガ'89年5月号
「とりでの攻防」:大高準一郎氏作



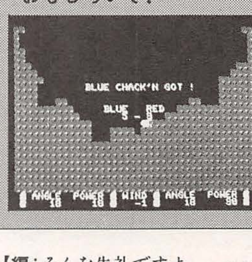
▲《写真1》タイトル画面。ちゃっくんがかわいいネ



▼《写真2》パワーをためて。角度よし！とりでの攻防のちゃっくん版ってとこ



▲《写真3》すごい弾の数。ブルーちゃっくんピンチ。逃げろ…



▼《写真4》なんとかブルーちゃっくんが勝ちました。これはおもしろいぞ！

★あー！ビオランテ！と思ったら影さんだった。(北海道札幌市・GET READY14才)…【編：そんな失礼ですよね～。影さんだったらゴジラとでも言わなくちゃ。影：つぐ美ちゃんはモスラか？つぐ美：ボカッ！】

ちゃっくんの攻防のプログラム・リスト

```
  10 '/*/*      「ちゃっくんの攻防」 for Ｓｕｐｅｒ－ＭＺ        /*/*/*
  20 ' /*/*/*              Presented by 七瀬修一郎   '８９／７／４  /*/*
  30 '
  40 *初期設定' /*/* ============================================== /*/*
  50   klist 0 : init "crt2:" : init "crt:40,25,0,0" : console 0,25
  60   cls 3   : screen 1 : cls : click off : cgen 1 : screen 0,(0,1)
  70   clear $E000 : def int A-Z : poke $864E,2 ' def int 愛一腕力
  80   option angle degrees : if peek($E167)<>201 then gosub *PCG
  90   def usr0=$E100 : def usr1=$E14F
 100   play init : play ,"@11","@m2@11o5" : MS=$E000 : on error goto *ERROR
 110   tone lfo 4,0,1,60,80 : tone lfo 5,0,1,50,80 : tone lfo 6,0,1,200,127
 120   S1$="s9m4000a4" : S2$="s9m3000o6c16"
 130   dim M$(2),F0(9),F1(9),C%(36),SP%(8)
 140   M$(1)="RED"         : M$(2)="BLUE"
 150   F0(4)=-1 : F0(6)=2 : F1(4)=-1 : F1(6)=1
 160   for I=0 to 1 : for J=0 to 2 step 2 : read D$ : for K=0 to 3
 170           D=I*9+J*9+K*2 : C%(D)=asc(mid$(D$,K+1,1)) : C%(D+1)=3079
 180           data nmpo,ijkl,fehg,abcd
 190   next K : next J : next I
 200   for I=0 to 7 step 2 :: SP%(I)=32 : SP%(I+1)=3079 :: next
 210 '
 220 *TITLE'    /*/* ============================================== /*/*
 230   view@ (8,0)-(319,159) : roll@ -120
 240   for I=0 to 1 : for J=0 to 3
 250           symbol (28+I*3+J,40+I*3),"ちゃっくんの攻防",2,2,J+1+I*4
 260   next J : next I      '/* パレットボードのない方は適当にパレットを  /*
 270   color=(1,0,7,4),(2,0,10,6),(3,0,13,8),(4,0,15,10)' 変えてください /*
 280   color=(5,6,7,4),(6,7,10,6),(7,10,13,8),(8,14,15,11)
 290   for I=0 to 59
 300           out $BC,$F:out $BD,0:out $BD,2:out $BD,4:out $BD,6:out $BD,7:out
 $BD,5:out $BD,3:out $BD,1:out $BD,0:out $BD,2:out $BD,4:out $BD,6:out $BD,7:out
 $BD,5:out $BD,3:out $BD,1
 310           out $BD,2:out $BD,4:out $BD,6:out $BD,7:out $BD,5:out $BD,3:out
$BD,1:out $BD,0:out $BD,2:out $BD,4:out $BD,6:out $BD,7:out $BD,5:out $BD,3:out
$BD,1:out $BD,0:roll@ 2
 320   next
 330   D$="           THE FIGHT BETWEEN CHACK'NS"
 340   play "@20o7l32t255cc+dd+eff+gg+aa+b>c2"
 350   for I=1 to len(D$) :: locate 0,10 : print right$(D$,I); : roll@ :: next
 360   screen 1    : console 0,20 : play ,,,,,"s9m16000c2"
 370   locate 4,0  : print " ab                              nm"
 380   locate 4,1  : print " cd  PUSH ANY KEY OR TRIGGER po"
 390   locate 0,0  : print string$(18,15)::play ,"r8..c",,S1$,S1$
 400   locate 0,19 : print string$(4,13) : pause 2 : print chr$(11,15,15)
 410   console 0,25 : screen 0 : key 0,"" : W(1)=0 : W(2)=0
 420   repeat :: until inkey$<>"" or strig(1)+strig(2)<>0
 430 '
 440 *PLAY'     /*/* ============================================== /*/*
 450   X(1)=35 : Y(1)=0 : 角(1)=30 : 向(1)=-1 : 強(1)=0
 460   X(2)=3  : Y(2)=0 : 角(2)=30 : 向(2)=+1 : 強(2)=0
 470   風=((rnd<.5)*2+1)*int(rnd*2.7)
 480   cls 3 : screen 1 : cls : screen 0 : view@ (1,1)-(0,0)
 490   pen   : pset (0,8)
 500   for I=2 to 38 step 9 :: line -(I*8,160-rnd*140) :: next
 510   connect -(312,8)-(319,8) : paint (160,199)
 520   for I=0 to 39 : J=22
 530           repeat :: locate I,J:print "r";:J=J-1 :: until point(I*8,J*8)=0
 540   next
 550   print chr$(11)+"rr"+spc(36)+"rr"; : cls 2 : view@ : pen 2
 560   locate 0,23 : print " q ANGLE  POWER q WIND q ANGLE  POWER q";
 570   表$=" q   ###    ### q   ## q   ###    ### q"
 580 '
 590 *MAIN'     /*/* ============================================== /*/*
 600   repeat
 610           P=1:gosub *PLAYER:P=2:gosub *PLAYER:gosub *弾丸
 620           locate 0,24:print using 表$,角(2),強(2),風,角(1),強(1);
 630   until 負
 640   勝=(not 負)+4 : W(勝)=W(勝)+1
 650   B(9)=1          : BX(9)=X(負)*8+1 : BY(9)=Y(負)*8 : 負=0
 660   for I=1 to 9
 670           if B(I)=1 then B(I)=2 : pset (BX(I),BY(I)),0
 680           call MS : play ,,"a"
 690   next
 700   for I=0 to 3 :: gosub *弾丸 :: next
 710   locate 12,8  : print M$(勝)+" CHACK'N GOT !" : pause 10
 720   locate 15,11 : print "BLUE   RED"             : pause 10
 730   locate 17,12 : print W(2);"-";W(1); : play "o6c32>c4" : pause 30
 740   if W(勝)=5 then
 750           cls : locate 12,10 : print M$(勝)+" CHACK'N WON !!"
 760           play "ecececl" : pause 50 : cls : goto *TITLE
 770   else
 780           goto *PLAY
 790   end if
 800 '
 810 end
 820 '
 830 *PLAYER'   /*/* ............................................... /*/*
 840   S=usr0(P):NX=X(P):NY=Y(P)
 850   if V(P) then
 860           NY=NY-V(P)
 870   else if S=4 or S=6 then
 880           V1$=scrn$(NX+F0(S),NY+1):V2$=scrn$(NX+F0(S),NY):向(P)=F1(S)
 890           if V1$+V2$="  " then
 900                   NX=NX+向(P)
 910           else if V1$<>" " and scrn$(NX,NY-1,2)="  " then
 920                   call MS:play ,,,S1$,S1$:NY=NY-1
 930           end if
 940   else if S=8 and 角(P)<90 then
 950           角(P)=角(P)+6
 960   else if S=2 and 角(P)>0 then
 970           角(P)=角(P)-6
 980   end if
 990   V(P)=(scrn$(NX,NY+2,2)="  ")
```


★影さん，なんであなたはラーメンライスが好きなの？くわしく聞かせて。(神奈川県横浜市・Keep early hours)……【影:あの, つるつる, むしゃむしゃがたまらないんだよ。編：いーえ, じつは安いから。なんてことはないかな。】

```
1000    NT=usr1(P)
1010    if NT<>0 and 強(P)<60 then
1020            強(P)=強(P)+6
1030    else if T(P)<>0 and NT=0 then
1040            K=0: repeat:K=K+1:until B(K)=0 or K>8 :B(K)=1
1050            角=角(P):if 向(P)<0 then 角=180-角
1060            BP(K)=cos(角)*強(P):BQ(K)=-sin(角)*強(P)
1070            BX(K)=NX*8+8        :BY(K)=NY*8-8
1080            強(P)=0             :call MS:play ,,,,,S2$
1090    end if
1100    T(P)=NT
1110    screen 1:if scrn$(NX,NY,2)+scrn$(NX,NY+1,2)<>"    " then 負=-(負=0)*P
1120    screen 0:put% (X(P),Y(P))-(X(P)+1,Y(P)+1),SP%
1130             put% (NX,NY)-(NX+1,NY+1),C%(P*9+向(P)*9)
1140    X(P)=NX:Y(P)=NY
1150 return
1160 '
1170 *弾丸'     /*/* ................................................. /*/*
1180    for K=1 to 9 :on B(K) gosub *弾1,*弾2,*弾3,*弾4: next
1190 return
1200    *弾1'           /*/* ........................................ /*/*
1210            NBX=BX(K)+BP(K)¥4:NBY=BY(K)+BQ(K)¥4
1220            NBP=BP(K)+風
1230            if abs(NBP)>60 then if NBP<0 then NBP=-60 else NBP=60
1240            BP(K)=NBP:BQ(K)=BQ(K)-(BQ(K)<60)*3
1250            pset (BX(K),BY(K)),0
1260            if 0<NBX and NBX<319 then
1270                    if NBY>0 then
1280                            X=NBX¥8:Y=NBY¥8
1290                            V1$=scrn$(X,Y):screen 1:V2$=scrn$(X,Y)
1300                            if V1$+V2$<>"  " then
1310                                    locate X,Y:print "q";:B(K)=2
1320                                    call MS:play ,,"o5a"
1330                            else
1340                                    pset (NBX,NBY)
1350                            end if
1360                    end if
1370                    BX(K)=NBX:BY(K)=NBY:screen 0
1380            else
1390                    B(K)=0
1400            end if
1410    return
1420    *弾2'           /*/* ........................................ /*/*
1430            X=BX(K)¥8:Y=BY(K)¥8:B(K)=3
1440            for I=-1 to 1:for J=-1 to 1
1450                    NX=X+J:NY=Y+I
1460                    if 1<NX and NX<38 and NY<21 then
1470                            locate NX,NY:print " ";
1480                    end if
1490                    screen 1:locate NX,NY:print "q";:screen 0
1500            next J:next I
1510    return
1520    *弾3'           /*/* ........................................ /*/*
1530            X=BX(K)¥8:Y=BY(K)¥8:B(K)=4:screen 1
1540            for I=-1 to 1:for J=-1 to 1
1550                    locate X+J,Y+I:print " ";
1560            next J:next I
1570            locate X,Y:print "q";:screen 0
1580    return
1590    *弾4'           /*/* ........................................ /*/*
1600            screen 1:locate BX(K)¥8,BY(K)¥8:print " ";:screen 0
1610            B(K)=0
1620    return
1630 '
1640 *ERROR locate 0,0:resume next
1650 '
1660 *PCG'      /*/* ................................................. /*/*
1670    restore *PCG
1680    for I=0 to 3
1690            read D$ : D$=hexchr$(D$) : R$=""
1700            def chr$(97+I)=D$
1710            def chr$(101+I)=mirror$(D$)
1720            for J=0 to 7
1730                    R$=R$+chr$(asc(mid$(D$,J+1,1)) or asc(mid$(D$,J+9,1)))
1740            next
1750            def chr$(105+I)=string$(8,0)+R$+right$(D$,8)
1760            def chr$(109+I)=mirror$(cgpat$(105+I))
1770    next
1780    for I=32 to 96
1790            D$=cgpat$(I+512) : R$="" : G$="" : D1=0
1800            for J=0 to 7
1810                    D2=D1:D1=asc(mid$(D$,J+1,1)) : D1=D1 or (D1*2)
1820                    G$=G$+chr$(D1)
1830                    R$=R$+chr$(D1 or D2¥2)
1840            next
1850            def chr$(I)=string$(8,0)+R$+G$
1860    next
1870    poke $E000,$6,$2,$DF,$23,$C9' /* 音楽停止  LD B,2 :RST 18H :DB 23H :RET
1880    for I=0 to 3 : read D$ : for J=1 to len(D$) step 2
1890            D=val("&H"+mid$(D$,J,2)) : poke $E100+I*32+J¥2,D : S=S+D
1900    next J : next I
1910    if S<>11097 then print [3] "data error in 1990-2020" : end
1920    restore
1930    data "                  20180C1E1C00001C00000000030F1F0300000000030F1F03"
1940    data "                  000000000000000000000000F0FCFEFE00000000F0FCFEFE"
1950    data "                  3E7EFEFCFC781F3F01010103030700000101010303070000"
1960    data "                  00000000000EEF7FFF5F5F5F5FE0000FFF5F5F5F5FE0000"
1970   cgpat$ (113)=hexchr$("7EFFFFFFFFFFFF7F3A59FFBFF5B9F1623E7FFFFFFFBDFB7E")
1980   cgpat$ (114)=hexchr$("000000000000000000000000050A0054AA55AA55AA552A")
1990    data 7EF5CDBA9AF1FE0228213AD505E60428033608C93AD605CB7728033606C9CB67
2000    data 28033604C9CB57C83602C93ADA05E68028033608C93AD805CB6728033606C9CB
2010    data 4F28033604C93ADB05E604C83602C97EF5CDDA9AF1FE023AD7052806E604C836
2020    data 01C9E601C83601C9000000000000000000000000000000000000000000000000
2030 return
```

MZ-2500

★僕ははじめてＯＦにだします。影さん僕が『パー』をだしたら何をだしますか？えっ『グー』？さすが影さん。僕の思ったとおりの人だ。(岐阜市・OH！ MYGOT16才)……【影：君がだす前に『クルクル』と言う。】

PC-6001/mkII/6601/SR(モード1～4,ページ1)用



ちょっと変わった反射神経ゲーム？

SPINAL（スパイナル） REFLEX（レフレックス）

サンダー水牧

MISSION

銀河を越えてやってきた12機のUFOから地球を守れ！がんばれ地球防衛隊！君の肩に地球の未来がかかっているのだから。

遊びかた

RUNさせたらスペース・キーでゲーム開始。6層に連（つら）なって流れる隕石（いんせき）を，これまたスペース・キーで止めます。下から発射されるレーザー光線が1本でもUFOに当たれば面クリア！UFOに達したレーザー数とレベルによって得点が入り，つぎのレベルへ…。

高次レベルになると隕石(●)に混じって反射衛星(－)もでてきます（衛星に当たった砲はこわれて使えなくなってしまいます）。

全12レベル。あなたの反射神経は，いったいどこまで耐えられるでしょうか？

プログラムについて

はじめてゲームらしいプログラムを作ったのですが，凝（こ）り性（しょう）なため7か月も費（つい）やしてしまいました。その分演出に凝っています。うふ。

最後に

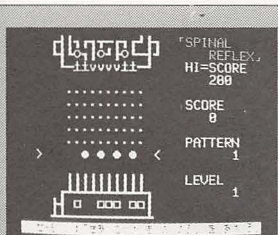
「ZEROWING」と「鮫！鮫！鮫!」に燃えています。いつか1周クリアするぞおお！じゃあね，ピエール。

CHECKER FLAG

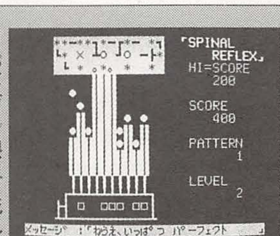
Dr. D：流れてくる隕石を止めてレーザー光線の通る道を作ってやればいいわけじゃな。ふむふむ。変わったタイプのゲームじゃな。

編：アイデアの勝利ってとこ？

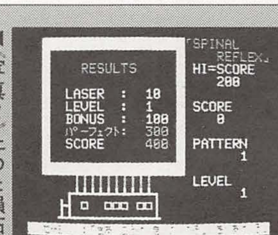
Dr. D：しかし，サブに反射神経のゲームといっておるが，それほど反射神経を要するとも思えんな。流れてくる隕石の左右されるところが大きいようじゃ。



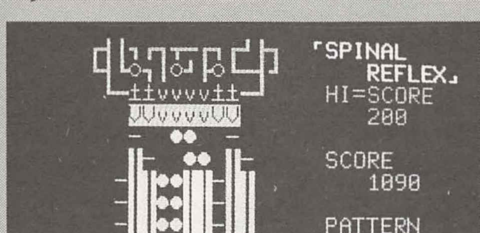
◀《写真1》隕石が流れてくる。これをスペース・キーで止めろ



◀《写真2》止めた隕石の間をぬってレーザー光線が発射される



◀《写真3》うまく全部当てるとパーフェクト・ボーナスだ



◀《写真4》あらっ1発も当たってないってことは…ぐぐ

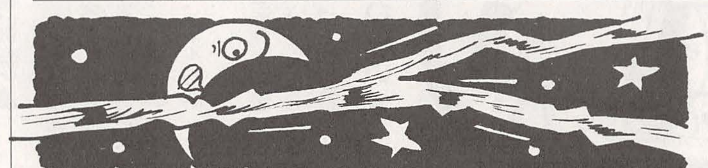


◀《写真5》自分の基地がやられて、ゲーム・オーバーってわけだ

★2月号の129ページで影さんが「これ女の子。危なくボツに…。」と言ってるから「女」に丸つけるとOFに載るかも…。(群馬県佐波郡・大内基宏13才)……【つぐ美：「男」の前に「いい」と書き加えておけば私だって。】

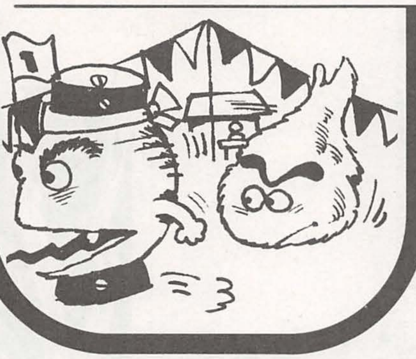
SPINAL REFLEXのプログラム・リスト

```
0 REM   : SPINAL REFLEX
1 REM   :          19891221
10 SCREEN 1,1,1:CONSOLE 0,16,0,0:CLS:PRINT "SPINAL REFLEX v-1.4"
20 CLEAR 300:DIM M$(12):PLAY "t200v15l64","t200v15l64"
30 PLAY "l16o5cdecfgfgfgabo6r8cl64","l16ocdecfgfgfgabo5r8el64"
40 FOR I=1 TO 6:READ A$(I):A$(I)=A$(I)+LEFT$(A$(I),9):NEXT
50 FOR I=1 TO 10:READ B$(I):NEXT:FOR I=1 TO 12:READ M$(I):NEXT
60 READ M$:HS=200:GOTO 480
70 REM:> ﾒｲﾝ  << << << << << <<
80 W=(12-LE)*10:FOR Y=9 TO 4STEP-1:I=INT(RND(1)*21)+1
90 LOCATE6,Y:PRINTMID$(A$(PA),I,10):I=I+1+(I=21)*21:FORJ=0TOW
100 NEXT:IFSTRIG(0)THEN120
110 GOTO90
120 LOCATE 2,Y:PRINT " ":LOCATE 17,Y:PRINT " ":LOCATE 2,Y-1
130 PRINT ">"SPC(14)"<":NEXT:LOCATE2,3:PRINT SPC(16)
140 REM:> ﾚｰｻﾞｰ  << << << << <<
150 LINE(0,141)-(153,141),3,B
160 COLOR 4:FOR Y=10 TO 2STEP-1
170 FOR X=0TO9:IF L(X)<2THEN210
180 I=SCREEN(6+X,Y):IF I=133 THEN L(X)=1:PLAY "o3edc","o2e"
190 IF I=45 THENGOSUB440:COLOR4
200 IF L(X)=2 THEN LOCATE6+X,Y:PRINT"|":PLAY"o7cde"
210 NEXT:NEXT:X=0:FOR I=0TO9:X=X-(L(I)=2):L(I)=-(L(I)>0)*2:NEXT
220 IF X=0 THEN640
230 COLOR 2:FOR I=0TO2:LOCATE 4,I:PRINT B$(I+8):NEXT
240 PLAY"o2gr32gr32gr32cr32o3c2","o3cr32cr32cr32cr32g2"
250 FOR J=0TO30:COLOR ,,2:COLOR ,,1:NEXT
260 FOR Y=0TO10:LOCATE 2,Y:PRINT SPC(18):PLAY "o7cdg":NEXT
270 COLOR 3:FOR Y=1TO9:LOCATE 3,Y:PRINT SPC(16):PLAY "age":NEXT
280 BO=LE*X*10:LOCATE 7,2:PRINT "RESULTS"
290 COLOR 1:LOCATE 5,4:PRINT "LASER   : "X:LOCATE 5,5
300 PRINT "LEVEL   : "LE:LOCATE 5,6:PRINT "BONUS   : "BO
310 IF X<10THEN330
320 COLOR 3:LOCATE 5,7:PRINT"ﾊﾟｰﾌｪｸﾄ:   300":BO=BO+300:COLOR 1
330 LOCATE 5,8:PRINT "SCORE     ";:COLOR 3:PRINT SC
340 FOR I=0TO299:NEXT:J=1
350 FOR I=SC TO SC+BOSTEP10:COLOR 2+J:LOCATE 14,8:PRINT I
360 PLAY "o7ae":J=-J:NEXT
370 FOR I=0 TO 500:NEXT
380 FOR I=1 TO 8:COLOR,,I-INT(I/2)*2+1:FOR J=0 TO 150:NEXT:NEXT
390 FOR Y=0 TO 10:LOCATE 2,Y:PRINT SPC(18)
400 I=70+Y*2:PLAY "n=i;64":NEXT
410 LE=LE+1:IF LE=13THEN750
420 COLOR 1:PA=PA-(LE>INT(LE/2)*2):SC=SC+BO:GOTO 510
430 REM:> ﾚｰｻﾞｰ ﾌﾞﾛｰｸﾝ << << <<
440 COLOR 2,,2:PLAY "o7caa+","o7db-b":L(X)=0:FOR K=Y+1TO10
450 LOCATE 6+X,K:PRINT "|":PLAY "o6ecf+","o6f+gb":NEXT
460 COLOR 1,,1:LOCATE 6+X,K:PRINT " ":PLAY "ocgfcfcdc":RETURN
470 REM:> ｲﾆｼｬﾗｲｽﾞ  << << << <<
480 COLOR 1,,1:CLS:FOR I=0 TO 9:L(I)=2:NEXT:IF HS<SC THENHS=SC
490 LE=1:PA=1:FOR I=1TO 4:LOCATE 4,I+10:PRINT B$(I);:NEXT:SC=0
500 REM:> ﾌｨｰﾙﾄﾞﾒｲｷﾝｸﾞ << << <<
510 COLOR3:PRINTCHR$(11)SPC(20)"「SPINAL"SPC(29)"REFLEX」":COLOR1
520 PRINTSPC(21)"HI=SCORE"SPC(26)HS:PRINTSPC(53)"SCORE"SPC(29);
530 PRINTSC:PRINTSPC(53)"PATTERN"SPC(30);PA:LOCATE 21,11
540 PRINT"LEVEL":LOCATE 26,12:PRINT LE:FOR I=4 TO 9:LOCATE 6,I
550 PRINT "..........":NEXT:LINE(0,141)-(153,141),1:COLOR 4
560 LOCATE21,14:PRINT"HIT SPACE!":COLOR 2
570 PRINT "ﾒｯｾｰｼﾞ :「"M$"」";:FOR I=0 TO 1:I=STRIG(0):NEXT
580 LOCATE21,14:PRINT "  READY ! ":PLAY"o6go7cgo8cg-","o7gcfdg"
590 COLOR 1:FOR I=0TO2:LOCATE 4,I:PRINT B$(I+5):NEXT:COLOR 2
600 FORI=1TO21:LOCATE 30-I,15:PRINT LEFT$(M$(LE),I)"」";:NEXT
610 COLOR 1:LOCATE21,14:PRINT SPC(10)
620 LOCATE 2,9:PRINT ">"SPC(14)"<":GOTO 80
630 REM:> ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ < << << <<
640 COLOR 2,,2:FOR Y=3 TO 12:LOCATE 7,Y:PRINT "VVvvvvVV"
650 PLAY "ogfgedeco3boc","odcedfedd-c":FOR I=0 TO 30:NEXT:NEXT
660 COLOR 4,,1:LOCATE 7,7:PRINT "GAMEOVER":COLOR 2
670 LINE(30,149)-(137,169),,BF
680 FOR I=1TO4:PLAY "ogcgfecdc","o3dcfcdcgc":NEXT
690 FOR I=1TO4:PLAY "v13gv15ecfdcdc","agfededc":NEXT
700 FOR I=1TO4:PLAY "cedfeged","ecgfeccd":NEXT
710 PLAY "r64c2","r64c2":FOR I=0TO 900:NEXT
720 PLAY"o2gr32gr32gr32cr32o3c2","o3cr32cr32cr32cr32g2"
730 FOR I=0 TO 16:COLOR ,,2:COLOR ,,1:NEXT:GOTO 480
740 REM:> ｵｰﾙ ｸﾘｱ < << << << <<
750 CLS:FOR I=1 TO 7STEP6:FOR J=0 TO5:PRINT B$(J+5)"    "B$(J+5)
760 PLAY"o2cfg":NEXT:PRINT:NEXT
770 FOR I=0 TO 100:COLOR ,,2:COLOR ,,1:NEXT:CLS:COLOR 1
780 LOCATE12,3:PRINT "おめでとう !!"SPC(47) "きみの かつやくで ちきゅうは ";
790 PRINT "まもられた !!"
800 LOCATE 6,10:COLOR 3:PRINT "きみの はんしゃしんけいに えいこう あれ !"
810 PLAY "o7l8cego6go7ceo6ego7co6cego5f4l12efga4gfgo6c1l64"
820 FOR I=0 TO 3000:NEXT:CLS:LOCATE 10,9:PRINT "THE END"
830 PLAY"oe4ro5c4","o3e4roc4":FOR I=0TO1000:NEXT:GOTO 480
840 :
850 REM:> ﾃﾞｰﾀ < << << << << <<
860 DATA" ●  ●          ● ● ●",             " ● ●●  ●●  ● ●"
870 DATA"●●  -  ●●  -  ●●  - ",             " - ----  -  -  - -"
880 DATA"- - -- - -- -- -- - -",             "------ ----- ----- -"
890 DATA"  ||||||||||  "
900 DATA"  ||||||||||  "
910 DATA"┣ □  □□□ □□|"
920 DATA"┻━━━━━━━━━━━"
930 DATA"┤┌┐┬┐┌┤┌┘┐"
940 DATA"┤o┐|o┘|o└─┘"
950 DATA" └─┴┴VVVV┴┴─┘ "
960 DATA"**─**┐*─┌*─ *┐"
970 DATA"└* X ┘o ┘o ─┝*"
980 DATA" └ * 。*。 *  * "
990 DATA "さあ、こうげき の のろし を あげろ","ねらえ、いっぱつ パーフェクト    "
1000 DATA "パターン が かわったぞ          ","まだまだ だいじょうぶ     "
1010 DATA"はんしゃえいせい に あてるなよ     ","だんだん と.....           "
1020 DATA"しんちょう に ねらわなきゃ...      ","あせるな! あせると おわるぞ   "
1030 DATA"ゴメンね、まだ はやくなるんだよネ ","もう、さくしゃ にも ついてゆけない..."
1040 DATA"さいごの パターン、きあい を いれて","N60BASIC の きゅーきょくですの"
1050 DATA"... スペースキー を おしてね ♥"
10000 REM   THUNDER  MIZUMAKI
10001 REM    p r e s e n t s
10002 REM
10003 REM "  SPINAL REFLEX  "
10004 REM  -- せきずい  はんしゃ --
10005 REM       (version 1.4)
10006 REM
10007 REM  All Works:T.MIZUMAKI
10008 REM  Size      :4500 bytes
10009 REM
10010 REM  GOODBYE DEAR FRIENDS
10011 REM  SEE  YOU  NEXT  TIME
```



★クイズです。僕のX68K EXPERTの色は何色でしょう？ヒント：つぐ美さんの肌の色。（愛知県犬山市・白井達広16才）……【つぐ美：あれ？れ？白い68Kなんてあったかしら？影：誰かのように化粧したんだろ。】

PC-6001mkII/6601/SR(モード5,ページ2)用



スゴロク・ゲームの変型版!?

DREAM LAND
—お化けの運動会—

龍神　正人

▶STORY◀

ここDREAM LANDでは，今は運動会のシーズン。もちろん，お化けの国でも運動会は開かれています。

ちょうど今から，その一部「ちょうちんお化け」と「ゴースト」による，レースがはじまります。みなさんも，声援を送ってやってください。

▶選手紹介◀

第1コース：ゴースト選手…圧倒的な強さで予選を勝ち進み決勝に残りました。少し恥ずかしがりやなので，ひやかさないでください。

第2コース：ちょうちんお化け選手…愛敬をふりまいて，みんなの人気者です。おだてると余計なことをするので，あまりおだてないでください。

審判として，一つ目小僧さんを迎えています。公平な方ですので，ごまかしは通用しません。

▶レースの内容◀

左端がスタートで，どちらが早く右端に行くかを競います。もし2人が同じところに止まるとスペシャル・レースモードとなり，それに勝ったほうが相手をバックさせることができます。

▶レース上の諸注意◀

原則として，2人で行なってください。もし，1人しかいない場合は，1人2役でがんばってください。ただし，おもしろさは，半減します。

レース準備ができると，審判の一つ目小僧が招集をかけますので，スペース・キーを押してください。どちらが先にスタートするかを決めます。2人のスタート地点のちょうど間で，ゴーストが1ドット単位で左から右に高速移動します。そこでスペース・キーを押すと止まります。続いて，ちょうちんも同じように行ない，どちらか右にいるほうが先行です。

終わると，下にある四つのカードの上を先行の選手が移動するので，スペース・キーを押してください。止まったところのカードの数だけ右に進みます（数は，0～2の間でランダムにでます）。

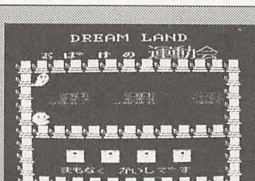
これを繰り返していき，先にゴールしたほうの勝ちですが…それだけでは，おもしろくない。レースの内容でも紹介したように，同じところに止まるとスペシャル・レースモードになり，先行を決めたときと同じ状態になり，それに勝ったほうが，相手をバックさせることができます。勝ったほうはカードをいつもどおり選び，その数だけ相手をバックさせます（これも，同じく0～2までですので0ということもありえます）。

万が一，暴力行為等があったときは，ただちに退場していただきます。

▶キー操作&プログラムについて◀

スペース・キー以外は，一切使いません。プログラムは，キャラクター表示，スペシャル・レースモード時のキャラクター移動は，マシン語で行なっています。

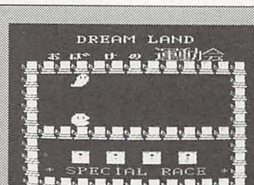
マシン語には，各行にチェック・サムがついていますが，あらかじめセーブしておくことをおすす



▲《写真1》ちょーちんオバケとゴースト。先攻，後攻を決めよう

▼《写真2》下の4枚のカードの1枚を引いて，その数字によって進んでいく





▲《写真3》同じところに止まると，スペシャル・レースモードとなる

▼《写真4》あーあ，あともーちょっとだったのに，このレースはゴーストの勝ち



★影さん，たまには編さんたちをこまらせない日を作ったらどうだね。ねえ編さん。(岐阜県・伊藤　治14才)……
【影：私は，みんなをこまらすことに，生きがいを感じているんだ。編：まったく，私の苦労が絶えません。】

めします。

▶レース終了◀

レースが終了した際には，勝ち負けにかかわらず，両選手，そして協力していただいた一つ目小僧さんにも，あたたかい拍手を送ってください。またいつか，この選手が競い合うこともあるでしょう。そのときまで，彼らのこと忘れないでやってください。

そろそろ，夜明けです。お化けたちは，また眠りにつきます。おやすみなさい…。

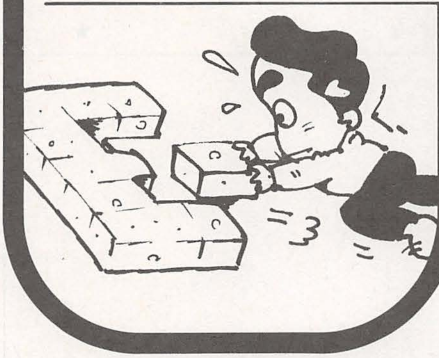
★　　　★

DREAM LAND－お化けの運動会－のプログラム・リスト

```
1 REM  ─────────────────────────────────
2 REM | DREAM LAND  -おばけのうんどうかい-       |
3 REM |                                   |
4 REM | FOR PC-6001mk2/SR/6601/SR          |
5 REM |                                   |
6 REM | MODE:5  PAGE:2 DISK BASIC も OK|
7 REM |                                   |
8 REM |     REM の ぎょうは にゅうりょくしなくていいよ|
9 REM  ─────────────────────────────────
10 IF PEEK(&HC039)<>&HC0 THEN 740
20 X=&HD06B:Y=&HD06D:CH=&HD06A:RU=&HD000:G1=3:G2=3
30 AT$(1)="ゴースト ":AT$(2)="ちょうちん ":CL=&H1058
40 SCREEN 3,2,2:CLS:COLOR 14: LOCATE 5,0:PRINT "DREAM LAND":PRINT
50 FOR I=10 TO 11:KANJI(50-I,15),I,"お ば け の ",34,759,89:NEXT
60 POKE CH,0:FOR A=0 TO 36 STEP 3:POKE X,A:POKEY,32:EXEC RU:POKEY,185
70 EXEC RU:NEXT
80 FOR A=49 TO 170 STEP 17:POKE Y,A:POKE X,0:EXEC RU:POKE X,36
90 EXEC RU:NEXT
100 POKE Y,117:FOR A=3 TO 33 STEP 3:POKE X,A:EXEC RU:NEXT
110 POKE X,3:POKE Y,49:POKE CH,1:EXEC RU:POKE Y,100:POKE CH,2:EXEC RU
120 GOSUB 600:GOSUB 700
130 REM ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ MAIN
140 LOCATE 2,17:COLOR 5:PRINT "せんこう こうこう をきめます":PLAY "O5C24E24G24"
150 GOSUB 440:IF T1=T2 THEN GOSUB 590:GOTO 140
160 CE=0:PLAY "OD34E34F34":COLOR 16:GOSUB 590:IF C=2 THEN 200
170 GOSUB 600:IF LO=1 THEN LO=0:GOTO 200
180 GOSUB 590:PRINT AT$(1)"のばんです";:G=G1:Y1=49:C=1
190 MO=3:GOSUB 260:G1=G:LO=1:GOTO 220
200 GOSUB 590:PRINT AT$(2)"のばんです";
210 G=G2:Y1=100:C=2:MO=3:GOSUB 260:G2=G
220 GOSUB 590
230 IF G1=G2 AND G1<>3 AND CE<>1 THEN GOSUB 430:IF T1<>T2 THENGOSUB 550
240 GOTO 170
250 REM ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ かーど MOVE
260 B=0:POKE Y,149:FOR I=1 TO 4:A=INT(RND(1)*3):RA(I)=A:NEXT
270 EXEC CL:FOR A=9 TO 27 STEP 6:POKE X,A:POKE CH,C:EXEC RU:B=B+3
280 IF INKEY$<>" "THEN POKE CH,3:EXEC RU:NEXT:B=0:GOTO 270
290 PLAY "oC44D44E44":FOR I=1 TO 500:NEXT:A=27:POKE CH,4:EXEC RU
300 LOCATE B+1,15:PRINT RA(B/3)
310 REM ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ MOVE
320 IF RA(B/3)=0 THEN PLAY "O3C64D64":T3=2:RETURN
330 IF CE=1 AND T3=1 THEN C=2:T3=2
340 IF CE=1 AND T3=0 THEN C=1:T3=2
350 CE=0:POKE Y,Y1:POKE X,G
360 FOR I=1 TO RA(B/3):POKE CH,4:EXEC RU:G=G+MO:POKE CH,C
370 IF G< 3  THEN NEXT:G=3:POKE CH,C:EXEC RU:GOTO 410
380 IF G> 33 THEN NEXT:POKE CH,C:EXEC RU:GOTO 630
390 POKE X,G:EXEC RU:PLAY "o5c64d64":FOR A=1 TO 100:NEXT
400 NEXT:IF G=33 THEN 630
410 POKE CH,C:EXEC RU:NEXT:RETURN
420 REM ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ RACE MODE
430 CE=1:GOSUB 600:LOCATE 2,17:COLOR 5:PRINT "* SPECIAL RACE *"
440 FOR I=1 TO 300:NEXT:POKE X,3
450 GOSUB 590:COLOR 16:PRINTAT$(1)"のばん":EXEC CL:POKE CH,1
460 POKE&HE001,1:POKE Y,66:EXEC&HC000:T1=PEEK(&HD06B):EXEC RU
470 EXEC CL:GOSUB 590:PRINT AT$(2)"のばん":POKE CH,2:POKE X,3
480 POKE&HE001,2:POKE Y,83:EXEC&HC000:T2=PEEK(&HD06B)
490 EXEC RU:EXEC CL:GOSUB 590
500 IF T1=T2 THEN T3=2:GOTO 530
510 CE=1:IF T1<T2 THEN GOSUB 590:PRINT AT$(2)"のかち":T3=0:C=2:GOTO 530
520 GOSUB 590:PRINT AT$(1)"の かち";:T3=1:C=1
530 FOR I=1 TO 300:NEXT:LINE(25,65)-(286,99),1,BF:RETURN
540 REM ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ RACE MOVE(BACK)
550 GOSUB 590:C=1:Y1=100:MO=-3
560 IF T3=1 THEN PRINT AT$(2)"バック":G=G2:GOSUB 260:G2=G:GOTO 580
570 PRINT AT$(1)"バック":C=2:G=G1:Y1=49:GOSUB 260:G1=G
580 FOR I=1 TO 300:NEXT:RETURN
590 LINE(27,165)-(285,181),1,BF:LOCATE 2,17:RETURN
600 POKE CH,3:POKE Y,149:FOR A=9 TO 27 STEP 6:POKE X,A:EXEC RU:NEXT
610 RETURN
620 REM ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ GAME END
630 GOSUB 590:COLOR 15:PRINT SPC(3);AT$(C)"の かち"
640 PLAY"O5C30E30G30A30G30E30C30":GOSUB 580:GOSUB 590
650 COLOR 5:PRINT"   REPLAY [/N]":EXEC CL
660 COLOR 16:A$=INKEY$:IF A$="" THEN 660
670 IF A$="n" OR A$="N" THEN END
680 LINE(25,49)-(286,115),1,BF:GOSUB 590:G1=3:G2=3:GOTO 60
690 REM ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ TITLE SCREEN
700 GOSUB 590:COLOR 5:PRINT"  まもなく かいしです":EXEC CL
710 POKE&HE001,3:POKE Y,74:EXEC&HC000:POKE CH,4:EXEC RU
720 GOSUB 590:RETURN
730 REM ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥  ましんご DATA ♥♥♥♥♥♥♥
740 CLS:PRINT "wait a moment":TALK"f41.":CLEAR 300,&HC000
750 AD=&HD000:CONSOLE,,0:FOR I=1 TO 300:NEXT:RESTORE:OUT 147,2
760 FOR Y=0 TO 14:SA=0:FOR I=0 TO 7:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
770 POKE AD,A:AD=AD+1:SA=SA+A:NEXT:READ SU$
780 IF SU$<>RIGHT$(HEX$(SA),2)THEN PRINT "ERROR IN";890+10*Y:OUT147,3:END
790 NEXT:AD=&HD100:RESTORE 1040
800 FOR Y=0 TO 48:SA=0:FOR I=0 TO 7:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
810 POKE AD,A:AD=AD+1:SA=SA+A:NEXT:READ SU$
820 IF SU$<>RIGHT$(HEX$(SA),2)THEN PRINT "ERROR in"1040+10*Y:OUT147,3:END
830 NEXT:FOR I=&HD288 TO &HD2E8:POKE I,0:NEXT
840 AD=&HC000:FOR Y=0 TO 6:SA=0:FOR X=0 TO 8:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
850 POKE AD,A:AD=AD+1:SA=SA+A:NEXT:READ SU$
860 IF SU$<>RIGHT$(HEX$(SA),2)THEN PRINT"ERROR IN"1540+Y*10:END
870 NEXT:OUT&H93,3:TALK"f40.":GOTO 20
880 REM ◆◆◆◆◆◆ CHR  PUT  --チェック サム**
890 DATA  F3,3E,DD,D3,F0,21,00,D1,C3
900 DATA  5E,CB,23,23,66,2E,00,55,58
910 DATA  06,08,29,D2,17,D0,19,10,19
920 DATA  F9,11,03,D1,EB,3A,6A,D0,3D
930 DATA  47,04,B7,ED,52,19,10,FD,67
940 DATA  E5,2A,6B,D0,ED,5B,6D,D0,CF
950 DATA  CD,5D,D0,D1,ED,4B,00,D1,D4
960 DATA  D9,06,02,D9,C5,E5,C5,E5,0E
970 DATA  06,00,EB,ED,B0,EB,E1,01,5B
980 DATA  28,00,09,C1,10,F0,E1,01,D4
990 DATA  00,20,09,C1,D9,10,E4,3E,F5
1000 DATA 11,d3,f0,FB,C9,E5,EB,29,91
1010 DATA 29,29,5d,54,29,29,19,D1,3F
1020 DATA 19,C9,01,01,00,01,00,00,E5
1030 REM ◆◆◆◆◆◆ CHR  DATA--チェック サム**
1040 DATA 03,10,04,00,FF,F4,00,D5,DF
1050 DATA 74,00,DF,F4,00,DF,F4,80,9A
1060 DATA DF,F4,A0,DF,F4,A0,DF,F4,B9
1070 DATA 88,DF,F4,88,DF,F4,22,FF,D7
1080 DATA F4,0A,00,00,03,FF,FC,03,FF
1090 DATA FF,FC,00,00,00,0F,FF,FF,08
1100 DATA 0F,FF,FF,00,55,58,00,6A,24
1110 DATA 98,00,65,58,00,6D,58,00,1A
1120 DATA 67,58,00,6D,58,00,67,58,43
1130 DATA 00,6D,58,00,67,58,00,55,D9
1140 DATA 58,00,00,00,01,55,54,01,03
1150 DATA 55,54,00,00,00,05,55,55,58
1160 DATA 05,55,55,00,03,F0,00,0F,B1
1170 DATA FC,00,3F,FC,00,30,C3,00,2A
1180 DATA F3,CF,00,F3,CF,00,FF,FF,82
1190 DATA 00,FF,FF,00,FF,FF,03,FE,FD
1200 DATA BC,03,FE,BC,03,FE,B0,0F,39
1210 DATA FE,F0,CF,FF,C0,FF,FF,00,7A
1220 DATA FF,FC,00,00,03,F0,00,0F,FD
1230 DATA FC,00,1F,FC,00,30,C3,00,0A
1240 DATA 70,C3,00,70,C3,00,7F,FF,E4
1250 DATA 00,7F,FF,00,F0,0F,01,FE,7C
1260 DATA BC,01,FE,BC,03,FE,B0,07,2F
1270 DATA FE,F0,C7,FF,C0,DF,FF,00,52
1280 DATA FF,FC,00,03,FF,C0,03,FF,BF
1290 DATA C0,0F,FF,F0,3F,FF,FC,3F,37
1300 DATA 3F,3F,FF,3F,3F,FF,3F,3F,78
1310 DATA FF,FF,FC,FF,FE,A0,FF,EA,80
1320 DATA A8,FF,FE,AA,FF,FF,FA,3F,86
1330 DATA FF,FF,0F,FF,FC,03,FF,F0,FA
1340 DATA 03,FF,C0,00,00,00,00,00,C2
1350 DATA 00,0F,FF,F0,3F,FF,FC,3F,77
1360 DATA 3F,3F,FF,3F,3F,FF,3F,3F,78
1370 DATA FF,FF,FC,FF,FE,A0,FF,EA,80
1380 DATA A8,FF,FE,AA,FF,FF,FA,3F,86
1390 DATA FF,FF,0F,FF,FC,03,FF,F0,FA
1400 DATA 00,00,00,55,55,55,6A,FF,68
1410 DATA A9,6B,EB,E9,6B,82,E9,6B,29
1420 DATA 82,E9,6B,EB,E9,6B,FF,A9,BD
1430 DATA 6A,AA,A9,7F,EB,7D,7F,EB,0E
1440 DATA 3D,68,44,69,69,11,29,68,5D
1450 DATA 44,69,6B,EB,E9,6B,EB,E9,2B
1460 DATA 55,55,55,AA,AA,AA,BF,FF,BB
1470 DATA FE,BF,EB,FE,BF,82,FE,BF,A4
1480 DATA 82,FE,BF,EB,FE,BF,FF,FE,E4
1490 DATA BF,EB,FE,BF,EB,7E,BF,EB,7A
1500 DATA 7E,BD,55,7E,BD,55,7E,BD,5B
1510 DATA 55,7E,BF,FF,FE,BF,FF,FE,4B
1520 DATA AA,AA,AA,00,00,00,00,00,FE
1530 REM ◆◆◆◆◆◆ CHR  MOVE     チェック サム **
1540 DATA AF,CD,61,10,E6,80,FE,80,C8,99
1550 DATA 3A,6B,D0,FE,21,D2,2F,C0,CD,22
1560 DATA 1E,C0,3C,32,6B,D0,CD,00,D0,24
1570 DATA C3,00,C0,F5,3E,04,32,6A,D0,26
1580 DATA CD,00,D0,3A,01,E0,32,6A,D0,24
1590 DATA F1,C9,CD,1E,C0,3E,03,32,6B,43
1600 DATA D0,C3,00,C0,00,00,00,00,00,53
```

★影さんの，サングラスはまぶしくないように，マスクはよだれをたらさないようにつけている。つまりいつでも昼寝ができるようにつけているだけだ。（神奈川県横浜市・小林晋一15才）……【影：みんなにも勧めるぞ。】

PC-6001mkIISR/6601SR(N66SR-BASIC)用



同じ形を作るアクション・ゲーム

ソーダ

木下　智豊

◉STORY

君はソーダ製作所の管理人だ。君が１人で夜勤をしていると突然，非常ベルが鳴り，ランプがあかあかと点滅をはじめた。駆けつけてみると，なんと我が社のソーダ最大の秘訣，ソーダの素26条が他社のスパイによってボロボロにくずれている。早いうちに直さなければ我が社が危ない！

君はソーダの素へ足をむけたのであった…。

◉HOW TO PLAY

左側のソーダの素を右側と同じ形にすればよいのです。自分のキャラは「□」で，カーソル・キーで上下左右に動きます。ソーダを動かしたいときは，動かしたいソーダの上に行ってスペース・キーを押して，つぎに動いた方向に，１マス分だけ動きます。続けて動かしたいときは，もう一度この操作をくり返してください。ただしソーダの素は重なりません。

右側とまったく同じ形になったら，Ｙキーを押してください。ラウンド・クリアできます。ただし，右側と左側がちがっていると，ゲーム・オーバーになります。

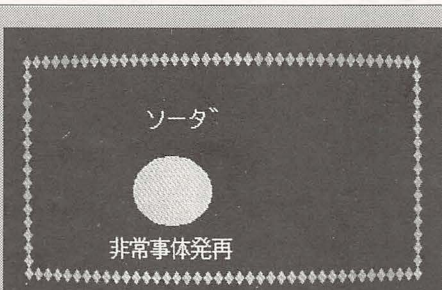
スパイ（＊）につかまったり，タイムがなくなるとＹキーを押したことになります。ですから右側と左側が同じになったとき，敵とぶつかるとラウンド・クリアになります。敵の動きは，ななめ移動もしてきます。しかし，ソーダの素の上は通れないのでうまくかこってください。

参考にしたもの

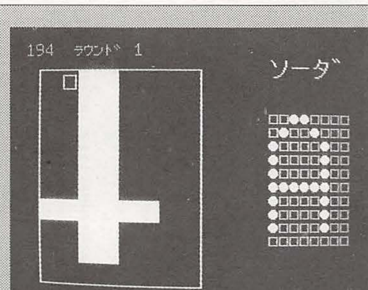
・'86年10月号
高橋芳地氏「えーとPUZZLE」

CHECKER FLAG

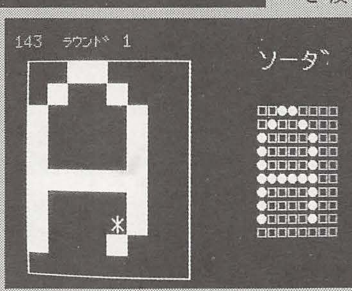
影：なんか以前にもこの手の内容のゲームがあったような。
編：ソーダ。
影：しかし，この内容とこのキャラなら，SR-BASICじゃなくてもできただろうに。
編：ソーダ。
影：何といってもタイトルの漢字のまちがいはどうにかならんのかね。
編：ソーダ。



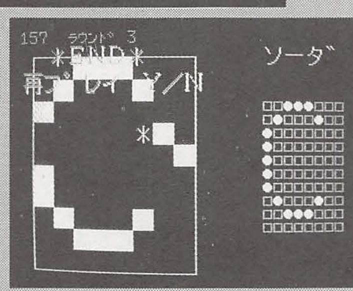
◀《写真1》非常事体発再？漢字がまちがいだらけ。もっと漢字を勉強しようね



◀《写真2》右のようにすればいいんだって。簡単、簡単



◀《写真3》ほーらね。スパイに注意していれば、こっちのもんよ

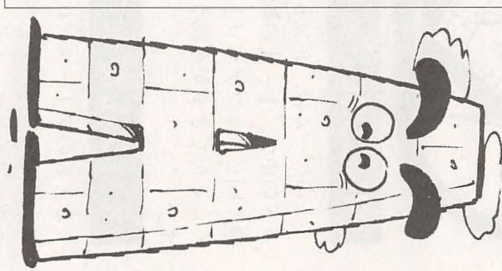


◀《写真4》あら、つかまっちゃった。調子に乗りすぎたかな？

★ベーマガに送ろうとして，プログラムを作りはじめると，これもつけようと思って結局プログラムができない。どうしたらよいでしょうか。（神奈川県秦野市・安西由征16才）……【影：送ろうなんて思わなけりゃ…。】

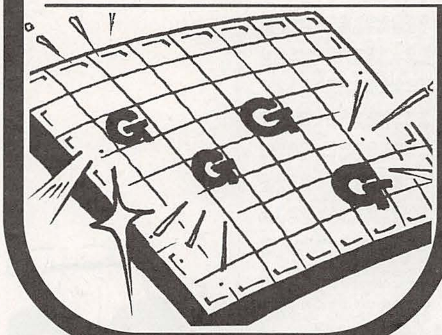
ソーダのプログラム・リスト

```
10 REM●●●●●●●●●●●●●ソーダ●●●●●●●●●●●●●●●●
20 GOSUB1200
30 GOSUB720
40 REM●●●●●●●●●●がめん かき 1●●●●●●●●●●●●●●
50 LOCATE0,0:COLOR9:PRINTCHR$(R+&H40)
60 FORY=0TO9:FORX=0TO7:P=POINT(X,Y):IFP<>9THEN80
70 LOCATEX+25,Y+5:COLOR 14:PRINT"●":Z(X,Y)=1:GOTO 90
80 LOCATEX+25,Y+5:COLOR 13:PRINT"ロ":Z(X,Y)=0
90 NEXT:NEXT:GOSUB500:X=0:Y=0:X3=7:Y3=9
100 T=200-R*5
105 REM●●●●●●●●●●●メイン●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
110 T=T-1:LOCATE0,0:COLOR 1:PRINTG$:COLOR 3:LOCATE0,0:PRINTT:IFT=0THEN550
120 FORAZ=1TO15
130 GOSUB280:S=STICK(0):IFS=0THEN170
140 GOSUB420:PLAY P2$
150 IFX1<0ORX1>7ORY1<0ORY1>9THEN170
160 GOSUB440:IFX=X3ANDY=Y3THEN550
170 I$=INKEY$:IFI$="Y"ORI$="y"THEN550
180 IFI$<>" "THEN260
190 IFV(X,Y)=0THEN260
200 S=STICK(0):IFS=0THEN200
210 GOSUB420:IFX1<0ORX1>7ORY1<0ORY1>9THEN130
220 IFV(X1,Y1)=1THEN260
230 IFX1=X3ANDY1=Y3THEN550
240 V(X1,Y1)=1:V(X,Y)=0
250 POKE&HD006,&HD2:GOSUB400:X=X1:Y=Y1:POKE&HD006,&HD1:GOSUB400:GOSUB440
260 NEXT:GOTO 110
270 REM●●●●●●●●●●●てき いどう●●●●●●●●●●●●●●●●
280 IFRND(1)*26>R/3THENRETURN
290 X4=X3+SGN(X-X3):Y4=Y3+SGN(Y-Y3)
300 IFV(X4,Y4)=1THEN350
310 KANJI(X3*16+20,Y3*16+20),1,"*"
320 KANJI(X4*16+20,Y4*16+20),12,"*"
330 IFX4=XANDY=Y4THEN550
340 X3=X4:Y3=Y4:PLAY P3$:RETURN
350 X4=X3:Y4=Y3:IFRND(1)>.5THENY4=Y3+SGN(Y-Y3):GOTO 370
360 X4=X3+SGN(X-X3)
370 IFV(X4,Y4)=1THENRETURN
380 GOTO 310
390 REM●●●●●●●●●●●●PUT●●●●●●●●●●●●●●●●●●
400 POKE&HD00B,X*16+20:POKE&HD001,Y*16+20:EXEC&HD000:RETURN
410 REM●●●●●●●●●じぶん かくにん●●●●●●●●●●●●●●●
420 X1=X+(S=7)-(S=3):Y1=Y+(S=1)-(S=5):RETURN
430 REM●●●●●●●●●じぶん かく●●●●●●●●●●●●●●●●●
440 Q=14:IFV(X,Y)=0THENQ=1
450 KANJI(X*16+20,Y*16+20),Q,"ロ"
460 X=X1:Y=Y1
470 KANJI(X*16+20,Y*16+20),10,"ロ"
480 RETURN
490 REM●●●●●●●●●●がめん かき 2●●●●●●●●●●●●●●
500 I=&HD300+(R-1)*10:Y=0:POKE&HD006,&HD1
510 A=PEEK(I):FORX=0TO7:V(X,Y)=0:A=A*2:IFA>255THENA=A-256:GOSUB400:V(X,Y)=1
520 NEXT:I=I+1:Y=Y+1:IFY<>10THEN510
530 RETURN
540 REM●●●●●●●●●●●END●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
550 FORX=0TO7:FORY=0TO7:IFV(X,Y)<>Z(X,Y)THEN570
560 NEXT:NEXT:GOTO 670
570 KANJI(31,11),12,"*END*"
580 KANJI(30,10),11,"*END*"
590 KANJI(11,31),12,340"プレイ Y/N"
600 KANJI(10,30),11,340"プレイ Y/N"
610 TALK"M3 KARAI":PLAY P4$
620 I$=INKEY$:IFI$=""THEN620
630 IFI$="N"ORI$="n"THENEND
640 IFI$="Y"ORI$="y"THENGOSUB1130:GOTO 50
650 GOTO 620
660 REM●●●●●●●●●●●●GOOD●●●●●●●●●●●●●●●●●●
670 KANJI(31,41),6,"SO GOOD":PLAY P5$
680 KANJI(30,40),10,"SO GOOD":TALK"F2 NA'ISU"
690 FORA=1TO1000:NEXT:R=R+1:IFR=27THEN920
700 GOSUB1130:GOTO 50
710 REM●●●●●●●●●●●●よみこみ●●●●●●●●●●●●●●●●●
720 CA=0:RESTORE750:FORI=&HD000TO&HD021
730 READA$:A=VAL("&h"+A$):POKEI,A:CA=A+CA
740 NEXT:R=1:G$=GRP$(15):G$=G$+G$+G$+G$ :IFCA<>3423THENPRINT"750-760 ばぐ":END
750 DATA3E,30,D3,CE,21,00,D1,1E,10,DD,21,50,00,06,10
760 DATA56,DD,72,00,23,DD,23,05,C2,0F,D0,1D,C8,3C,D3,CE,C3,09,D0
770 REM●●●●●●●●●●●●タイトル●●●●●●●●●●●●●●●●●
780 SCREEN2,2,2:CONSOLE0,19,0,0,0:CLS:ROLL:PALET:Q=1:COLOR13,1:
790 ROLL0,100,Y:KANJI(100,40),14,"ソーダ"
800 FORA=1TO100:ROLL0,1,Y:NEXT:PALET16,11
810 PRINT"◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆"
820 FORY=1TO15:LOCATE0,Y:PRINT"◆"SPC(38)"◆":NEXT
830 LOCATE0,16:PRINT"◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆"
840 CIRCLE(120,100),30,11:PAINT(120,100),16,11:TALK"F2 KI'XKIYUZITAIHAQSEI"
850 KANJI(70,135),14,834,521,409,651,815,340
860 FORA=1TO150:IFINKEY$<>" "THEN880
870 GOTO 1130
880 NEXT:PLAY"@5L3206A"
890 IFQ=0THENPALET16,16:Q=1:GOTO 860
900 Q=0:PALET16,11:GOTO 860
910 REM●●●●●●●●●●●●●SO GOOD●●●●●●●●●●●●
920 CLS:CIRCLE(160,50),30,12,,,.3
930 LINE(130,50)-(160,170),12
940 LINE(190,50)-(160,170),12
950 CIRCLE(160,170),30,12,,,.3
960 PAINT(160,50),14,12
970 PAINT(160,80),14,12
980 LINE(200,20)-(150,100),15
990 LINE(205,25)-(155,105),15
1000 LINE(200,20)-(205,25),15
1010 LINE(150,100)-(155,105),15
1020 FORA=1TO10
1030 X=INT(RND(A)*319):Y=INT(RND(A)*180):IFPOINT(X,Y)<>14THEN1030
1040 IFC=16THENC=13:GOTO 1060
1050 C=16
1060 CIRCLE(X,Y),2,C:NEXT
1070 KANJI(40,40),14,"ソーダ"
1080 KANJI(40,140),11,"END":TALK"F2 EXDO"
1090 IFA=1THENA=0:PALET13,14:PALET16,16:GOTO 1110
1100 A=1:PALET16,14:PALET13,16
1110 FORX=1TO300:NEXT:GOTO 1090
1120 REM●●●●●●●●●●●●●しょき●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1130 CLS:E=0:W=0
1140 LINE(19,19)-(148,19),15:LINE(148,19)-(148,180),15
1150 LINE(148,180)-(19,180),15:LINE(19,180)-(19,19),15
1160 FORI=&HD100TO&HD1FF:POKEI,13:NEXT
1170 FORI=&HD200TO&HD2FF:POKEI,0:NEXT
1180 COLOR11:LOCATE6,0:PRINT"ラウンド";R
1185 KANJI(200,10),14,"ソーダ":TALK"M4 GO"
1190 FORA=1TO50:I$=INKEY$:NEXT:RETURN
1200 RESTORE1280:FORI=&HD300TO&HD403:READA$:A=VAL("&h"+A$):POKEI,A:NEXT
1210 P1$="L3206C"
1220 P2$="@12L6403C"
1230 P3$="@7L3208B"
1240 P4$="@6L8CCCL2AL8CCCL2AL8ABGFEDC"
1250 P5$="@306L16DEFFEDEFL32BABABABA"
1260 RETURN
1270 REM●●●●●●●●●●●●DATA●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1280 DATA30,30,30,30,30,30,FC,30,30,00,78,44,54,44,78,44,54,44,78,00
1290 DATA8C,22,01,01,01,01,01,22,8C,00,70,48,64,42,61,42,24,48,70,00
1300 DATAFC,84,84,84,84,84,84,84,FC,00,FC,F0,C0,88,54,88,40,80,40,00
1310 DATABA,00,82,82,82,82,80,00,BA,00,18,24,42,81,81,A5,81,42,24,28
1320 DATA00,00,00,00,E7,E6,00,00,00,C0,10,38,10,38,10,10,12,1E,00,00
1330 DATA00,00,00,24,24,24,24,FF,81,81,70,20,20,20,F8,04,04,04,04,07
1340 DATA38,44,82,82,82,FE,82,82,82,00,C0,C0,E0,E0,E0,E0,C0,C0,C0,00
1350 DATA0F,0F,0F,07,07,00,00,00,00,00,00,7A,42,7A,42,42,7A,00,00,00
1360 DATA 54,A8,0A,88,7A,A2,54,A8,54,00,00,00,00,FC,FC,66,64,78,00,C0
1370 DATA3E,02,02,04,18,20,40,40,7C,00,70,20,10,08,10,20,10,8A,FC,02
1380 DATA00,01,03,07,FF,07,03,01,00,00,05,00,FC,04,08,10,20,4A,8A,00
1390 DATA38,28,28,28,00,00,10,10,D3,FF,00,81,82,54,28,28,28,28,28,00
1400 DATA41,41,1C,08,08,08,08,08,08,E2,C0,80,D0,9A,D6,12,00,06,05,06
```



★影さん踊ってください。（岐阜県各務原市・小川幸泰17才）……【影：ではつぐ美ちゃん，ご一諸に。Let's kiss ほほ寄せて♬Let's kiss 目を閉じて♬つぐ美：前一つ後ろ二つトントントン♪影：うーん，いかす。Dr.D：古いっ!】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用



4人で楽しめる陣取りゲーム!?

FINESSE（フィネス）

飛峪　龍一

FINESSE……？

このゲームは，8×8のフィールドの中で，1～4の駒をいかに速く同じアルファベットの上に置くことができるかを競うゲームです。

え…なんだって…？

8×8のフィールドには，A～Pまでの16のアルファベットが四つずつ書かれています。

つまり，「A」の文字も，「B」の文字も，「K」の文字もすべて四つ書いてあるんです。

このゲームは，「どのアルファベットでもいいから，自分の駒を四つとも，同じところに置く」のが目的です(第1図)。

どうやって遊ぶ…？

プログラムをRUNさせると，いきなりフィールドが書かれて，その後，何人でPLAYするか聞いてくるので，2～4で答えてください。すると，駒が書かれます。ここからゲーム・スタートです。

まず，どの駒を動かすか聞いてくるので，1～5で答えてください。つぎにその駒をどこへ動かすか聞いてきます。

そこで，[2]，[4]，[6]，[8]のキーで駒を上下左右に動かしてください。もし，ここで動かすべき駒をまちがえたときはリターン・キーを押してください。

この操作をくり返して，早く同じアルファベットの上にのせたほうが勝ちです。

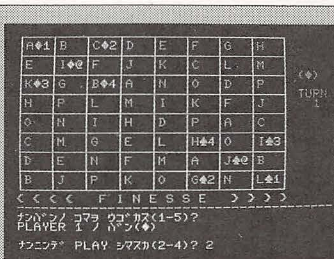
《第1表》変数表

変数	内容
X(h, n)，Y(h, n)	駒のX，Y座標
C＄(h, n)	駒の形
M(h, n)	フィールド・データ
L	ターン数
P，J	プレイヤー数
M	駒の番号
H	PEEK用
I	ループ用
その他	その他

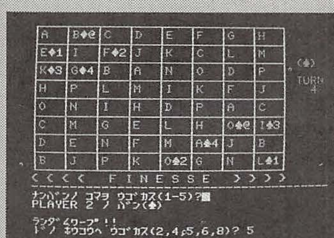
A◇1	B	C	D◇@	…
J	I	A◇2	K	…
F♤4	H	M	N	…
P	A◇4	E	F♤2	…
L♤1	O	G	A◇3	…
…	…	…	…	…

← この場合，◇のプレイヤーが，Aの場所を四つとも，とっているので，◇の勝ち。

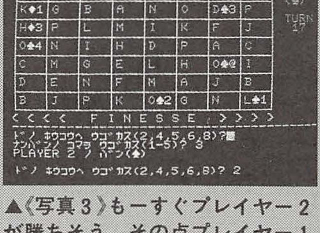
《第1図》ルール



▲《写真1》まずは何人でPLAYするかきめよう。4人でやると，おもしろいよ



▲《写真2》ランダム・ワープだ。どこへ行くかわからない。運しだいってわけ



▲《写真3》もーすぐプレイヤー2が勝ちそう。その点プレイヤー1というと



▲《写真4》プレイヤー2の勝ち！「O」の上に駒を四つ置いたでしょ

★東京の人は大阪の人にくらべて，冷たくてスケベという話をよく聞くけどほんとうですか？（大阪市・木内克治17才）……【編：そんなことありません。影：♬う～わさをしんじちゃいけないよ，ハッ。編：好きですね。】

あれ…駒が五つある…？

そーなんです。じつは残り一つの駒(@)は，他のプレイヤーのじゃまをするためにあるんです。

たとえば，「ヤツは，Dをねらってるな！」と思ったら，この駒を「D」の上に置いて，じゃまをしてやるんです。

なるほど…人…ワープ…？

駒をどこへ動かすか聞いてきたとき，5のキーを押すと，いきなり，ランダム・ワープします。つまり，どこへ飛んでいくかわからんのです。「うわーっ！Fまで遠いなーっ」とか思ったときに使ってください。

その他

フィールドと駒の色が同じ「白」なのは，最初駒の色を「白」以外の色にしたんですが，駒を動かしたとき，いきなり「白」に変わったりしたために，しかたなくこうしました。

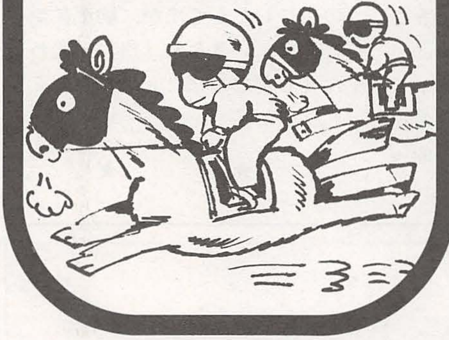
★　　★

FINESSEのプログラム・リスト

```
10 '┌────────────────┐
20 '│ F I N E S S E  │
30 '│                │
40 '│   PROGRAMED    │
50 '│      By        │
60 '│Ryuichi.Tobisako│
70 '└────────────────┘
80 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1
90 CLEAR 100,&HCFFF:DEFUSR=&HD000
100 DIM X(4,5),Y(4,5),C$(4,5):COLOR 7:PRINT CHR$(12);
110 GOSUB 1210
120 GOSUB 160:GOTO 500
130 '
140 '●●●●●●●● SCREEN ●●●●●●●●
150 '
160 COLOR 7
170 PRINT "┌───┬───┬───┬───┬───┬───┬───┬───┐"
180 FOR I=1 TO 8
190 PRINT "│   │   │   │   │   │   │   │   │"
200 PRINT "├───┼───┼───┼───┼───┼───┼───┼───┤"
210 NEXT I
220 LOCATE 0,16
230 PRINT "└───┴───┴───┴───┴───┴───┴───┴───┘"
240 COLOR 6
250 PRINT "< < < <  F I N E S S E  > > > >     "
260 COLOR 5
270 PRINT "---------------------------------------"
280 COLOR 2:LOCATE 33,1:PRINT "PLAYER"
290 COLOR 1:LOCATE 34,6:PRINT "TURN"
300 COLOR 4:RESTORE 400:FOR X=1 TO 8:FOR Y=1 TO 8
310 READ A$:M(X,Y)=VAL("&h"+A$)
320 LOCATE X*4-3,Y*2-1:PRINT CHR$(65+M(X,Y))
330 NEXT Y,X
340 RESTORE 430:FOR I=1 TO 4:FOR U=1 TO 5
350 READ C$(I,U):NEXT U,I
360 RETURN
370 '
380 '●●●●●●●● DATA ●●●●●●●●
390 '
400 DATA 0,4,A,7,E,2,3,1,1,8,6,F,D,C,4,9,2,5,1,B,8,6,D,F
410 DATA 3,9,0,C,7,4,5,A,4,A,D,8,3,B,C,E,5,2,E,A,F,7,0,6
420 DATA 6,B,3,5,0,E,9,D,7,C,F,9,2,8,1,B
430 DATA "◇1","◇2","◇3","◇4","◇@","♤1","♤2",'♤3","♤4","♤@"
440 DATA "♧1","♧2","♧3","♧4","♧@","♡1","♡2","♡3","♡4","♡@"
450 DATA 1,1,3,1,1,3,3,3,2,2,8,8,6,8,8,6,6,6,7,7
460 DATA 8,1,6,1,8,3,6,3,7,2,1,8,1,6,3,8,3,6,2,7
470 '
480 '●●●●●●●● PLAYER ●●●●●●●●
490 '
500 L=0:COLOR 7:LOCATE 0,19:PRINT "ﾅﾝﾆﾝﾃﾞ PLAY ｼﾏｽｶ(2-4)?";
510 A$=INPUT$(1):A=VAL(A$)
520 IF A<2 OR A>4 THEN 510
530 RESTORE 450:PRINT A;:COLOR 7
540 FOR I=1 TO A:FOR U=1 TO 5
550 READ X(I,U),Y(I,U):LOCATE X(I,U)*4-2,Y(I,U)*2-1:PRINT C$(I,U)
560 NEXT U,I:P=A
570 GOTO 660
580 '
590 '●●●●●●●● SCROOL SUB ●●●●●●●●
600 '
610 U=USR(0):LOCATE 0,19
620 FOR S=1 TO 30:NEXT S
630 RETURN
640 '●●●●●●●● START ●●●●●●●●
650 '
660 L=L+1:FOR J=1 TO P
670 LOCATE 35,2:COLOR 2:PRINT J
680 LOCATE 34,4:COLOR 6:PRINT "(";MID$(C$(J,1),1,1);")"
690 LOCATE 34,7:COLOR 1:PRINTUSING "###";L
700 COLOR 7:GOSUB 610:GOSUB 610
710 PRINTUSING "PLAYER # ﾉ ﾊﾞﾝ";J;:PRINT "(";MID$(C$(J,1),1,1);")"
720 GOSUB 610:PRINT "ﾅﾝﾊﾞﾝﾉ ｺﾏｦ ｳｺﾞｶｽ(1-5)?";
730 A$=INPUT$(1):A=VAL(A$)
740 IF A<1 OR A>5 THEN 730 ELSE PRINT A;:M=A
750 GOSUB 610:PRINT "ﾄﾞﾉ ﾎｳｺｳﾍ ｳｺﾞｶｽ(2,4,5,6,8)?";
760 BEEP 0:A$=INPUT$(1):A=VAL(A$):VX=0:VY=0
770 IF A$=CHR$(13) THEN 720
780 IF A=2 THEN VY=1:GOTO 870
790 IF A=8 THEN VY=-1:GOTO 870
800 IF A=4 THEN VX=-1:GOTO 870
810 IF A=6 THEN VX=1:GOTO 870
820 IF A=5 THEN 870
830 GOTO 760
840 '
850 '●●●●●●●● MOVE ●●●●●●●●
860 '
870 X=X(J,M):Y=Y(J,M)
880 BEEP 1:IF VX=0 AND VY=0 THEN PRINT A;:GOTO 1120
890 IF X+VX>8 OR X+VX<1 OR Y+VY>8 OR Y+VY<1 THEN VX=0:VY=0:GOTO 760
900 H=PEEK(&HF302+((X+VX)*4-2)*2+((Y+VY)*2-1)*120)
910 IF H<>32 THEN VX=0:VY=0:GOTO 760
920 PRINT A;:LOCATE X*4-2,Y*2-1:PRINT "  ":X=X+VX:Y=Y+VY
930 LOCATE X*4-2,Y*2-1:PRINT C$(J,M):X(J,M)=X:Y(J,M)=Y
940 IF M(X(J,1),Y(J,1))=M(X(J,2),Y(J,2)) THEN 990
950 BEEP 0:NEXT J:GOTO 660
960 '
970 '●●●●●●●● VICTORY ....? ●●●●●●●●
980 '
990 IF M(X(J,1),Y(J,1))<>M(X(J,3),Y(J,3)) THEN 950
1000 IF M(X(J,1),Y(J,1))<>M(X(J,4),Y(J,4)) THEN 950
1010 GOSUB 610:PRINT "PLAYER";J;"ﾉ ｶﾁ !"
1020 FOR I=1 TO 500:BEEP 1:NEXT I:BEEP 0
1030 GOSUB 610:GOSUB 610:GOSUB 610
1040 PRINT "REPLAY(y/n)?";
1050 A$=INPUT$(1)
1060 IF A$="y" THEN PRINT CHR$(12);:GOTO 120
1070 IF A$="n" THEN PRINT CHR$(12):END
1080 GOTO 1050
1090 '
1100 '●●●●●●●● WORP ●●●●●●●●
1110 '
1120 W1=INT(RND(1)*8)+1:W2=INT(RND(1)*8)+1
1130 H=PEEK(&HF302+(W1*4-2)*2+(W2*2-1)*120)
1140 IF H<>32 THEN 1120
1150 LOCATE X*4-2,Y*2-1:PRINT "  ":X=W1:Y=W2
1160 FOR E=1 TO 100:BEEP 1:BEEP 0:NEXT E
1170 GOSUB 610:PRINT "ﾗﾝﾀﾞﾑﾜｰﾌﾟ!!":GOTO 930
1180 '
1190 '●●●●●●●● READ MACINE DATA ●●●●●●●●
1200 '
1210 RESTORE 1280:FOR I=&HD000 TO &HD01F
1220 READ A$:POKE I,VAL("&h"+A$)
1230 NEXT I:RETURN
1240 '
1250 '●●●●●●●● MACINE DATA ●●●●●●●●
1260 '
1270 '&hD000-D01F
1280 DATA 11,78,00,21,50,FD,0E,24,23,23,E5,06,04,7E,19,77
1290 DATA ED,52,ED,52,10,F7,19,3E,20,77,E1,0D,C2,08,D0,C9
1300 '
1310 '────────────────────────────
1320 ' 「ﾒﾝﾄﾞｸｻｲ」 ｿﾉﾋﾄｺﾄｶﾞ ｲﾉﾁﾄﾘ ....
1330 '       DATA ｦ ﾓｳｲﾁﾄﾞ ﾐﾅｵｿｳ !
1340 '────────────────────────────
```

★PCエンジンであの源平討魔伝がいよいよ登場。絶対買うぞ!!（鹿児島市・堀之内新吾17才）……【影：みんな！聞いたか？ついにあの紅白歌合戦がPCエンジンででるんだって!? 絶対買うゾ!! 編：どこで話が…？】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用



競馬もどきのゲームです。多人数で楽しもう

RUN MONEY&MONEY2

（ラン マネー アンド マネー）

K.FUNATSU

内　容

あなたは今月のお小遣い３千円を持って，競馬場にやってきました。

しかし，そこには広いグランドの影はなく，小さな部屋が一つあるだけでした。

そしてその部屋の中には１台のパソコン（PC-8001の白黒のモード）が置いてあり，“RUN MONEY&MONEY2”という文字が，ディスプレイからグリーンの光を放っていました。

遊びかた

エントリーした５頭の馬のデータや倍率などから，１着になると思われる馬を選んでください。

決まったら賭け金を入力し，適当なキーを押してスタートさせてください。

所持金が100円以下になるとゲーム・オーバー。

操作法

タイトルのときに適当なキーを押すとはじまります。

本命の入力は，馬の名前の左側にあるNo.を入れてください。まちがえてしまっても，入れ直しはできません。

賭け金は100円単位になっていますので，千円賭けたいときは，“10⏎”，500円なら“5⏎”としてください。

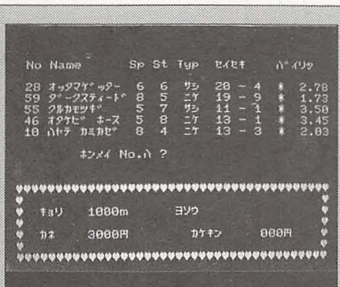
所持金以上の金額も入力できますが，そのときは人にお金を借りたのだと思ってください。

《第１表》プログラムの流れ

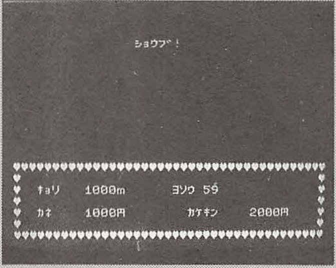
30～ 90行…タイトル
100～140行…画面を描く
150～160行…データ処理
170～180行…倍率計算
190～200行…入力処理
210～230行…競争
240～330行…当たり？&お金計算
500～990行…馬のデータ
サブ・ルーチン
350～360行…画面下部を描く
370～490行…馬が走る



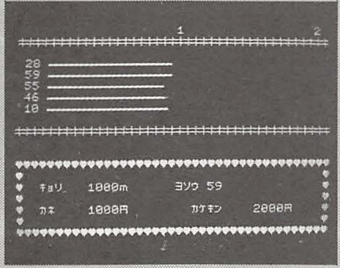
▲《写真１》競馬もどきのゲームだ。適当なキーでスタート！



▲《写真２》レースに出場する馬がランダムででる。どれに賭けるか



▲《写真３》賭け金をきめると，さあいよいよスタートです



▲《写真４》それいけ！やれいけ！さあこの勝負の決着はいかに

CHECKER FLAG

Dr.D：競馬ゲームについては前から一言いいたかったんじゃ。毎月毎月かわりばえしない物ばかり。もっとプレイヤーの参加できるものに自分なりに考えてみることぐらいできんのかね。プレイヤーがムチをいれるとか。とりあえず名前を付けたのはグー。

★「エル・ドラ」のアトルシャンはア○ルとブロ○ウィンのかくし子だというウワサは本当ですか？（岩手県岩手郡・大図智成15才）……【**影**：だから猫女なんだね，エル・ドラにでていたキャラは。**編**：なるほど。すごいな～。】

苦心点&改造のアドバイス

ぼくは競馬を知りません。従ってこれは，競馬ゲームではなく競馬もどきのゲームです。ドラクエIIIの格闘場の感覚で遊んでください。

馬のデータを変更するときは，左からエントリー・ナンバー，馬の名前（空白も入れて10文字ぴったりにしてください），スピード，スタミナ，出場数，勝数，タイプとなっていますので，参考にしてください。

馬が走る処理は，サブ・ルーチンの350～490行でやっています。

馬のDATAを増やしたいときは150行のRND(1)＊50のところの50に，増やしたいデータの数を足して1000行からデータを追加してください。

《第2表》変数表

M…………	所持金
MK………	賭け金
D…………	距離
I$………	INPUT$
SC………	スコア
HI………	ハイスコア
V(5)………	倍率
B(5)………	勝率
E(5)………	エントリー・ナンバー
HN$(5)…	馬の名前
T$………	馬のタイプ
SP(5)……	馬の速さ
ST(5)……	馬のスタミナ
G(5)………	出場数
W…………	勝ち数

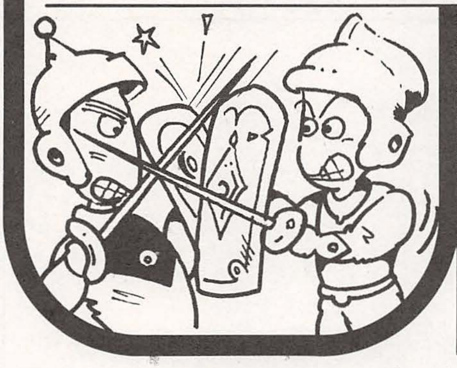
RUN MONEY& MONEY 2のプログラム・リスト

```
10 ' run-money #2
20 WIDTH40,25:COLOR0,,1:CONSOLE0,25,0,0:M=3000
30 PRINTCHR$(12):LOCATE12,16:PRINTUSING"HIGH ########円";HI:LOCATE0,6
40 PRINTSPC(9);"
50 PRINTSPC(9);"
60 PRINTSPC(9);"
70 PRINTSPC(9);"
80 PRINTSPC(9);"
90 LOCATE11,13:PRINT"MONEY & MONEY 2":LOCATE10,20:PRINT"Producer   K.FUNATSU":IF
 INKEY$=""THEN90
100 WIDTH40,20:CONSOLE0,20,0,0
110 PRINTCHR$(12):RN=INT(RND(1)*2)+1:IF RN=1 THEN D=1000 ELSE IF RN=2 THEN D=200
0 ELSE110
120 FOR I=1 TO 5:Z(I)=0:NEXT
130 SC=M:IF SC>HI THEN HI=SC
140 MK=0:I$="":GOSUB350:LOCATE1,2:PRINT"No Name       Sp St Typ  ｾｲｾｷ     ﾊﾞｲﾘﾂ"
150 FOR I=1 TO 5:Q=INT(RND(1)*50)+1:RESTORE500:FOR J=1 TO Q:READ E(I),HN$(I),SP(
I),ST(I),G(I),W(I),T$(I)
160 LOCATE0,3+I:PRINT E(I);SPC(0);HN$(I);SPC(0);SP(I);SPC(0);ST(I);SPC(1);T$(I);
SPC(1);G(I);"-";W(I):NEXTJ:NEXTI
170 FOR I=1 TO 5:B(I)=W(I)/G(I):IF D=1000THEN V(I)=20/SP(I)-ST(I)/17-B(I)ELSE IF
 D=2000THEN V(I)=20/ST(I)-SP(I)/17-B(I)ELSE V(I)=20/(SP(I)+ST(I))
180 LOCATE33,3+I:PRINTUSING"* ##.##";V(I):NEXT
190 LOCATE8,10:PRINT"ﾎﾝﾒｲ No.ﾊ ?":I$=INPUT$(2):IN=VAL(I$):IF I$=""THEN190ELSE200
200 LOCATE8,11:INPUT"ｶｹｷﾝﾊ ";MK:IF MK>M+1 OR MK=<0   THEN200
210 M=M-MK*100:PRINTCHR$(12):GOSUB350:LOCATE15,2:PRINT"ｼｮｳﾌﾞ!"
220 IF INKEY$=""THEN220
230 GOSUB370:FOR I=1 TO 5:U(I)=Z(I):NEXT
240 FOR I=1 TO 4:JS=I+1:FOR J=JS TO 5:IFZ(I)<Z(J)THEN X=Z(I):Z(I)=Z(J):Z(J)=X
250 NEXT J
260 NEXTI
270 FORO=1TO5:IF U(O)=Z(1)THEN280ELSE NEXT O
280 PRINTCHR$(12):GOSUB350:LOCATE12,5:PRINT"1ﾄｳ ﾊ･････":FORI=0TO1500:NEXT:LOCATE
10,8:PRINT E(O);SPC(1);HN$(O)
290 IF E(O)=IN THEN310
300 LOCATE12,12:PRINT"ﾊｰｽﾞﾚｰ-":IF INKEY$=""THEN300 ELSE IF M<100 THEN320 ELSE 11
0
310 LOCATE12,12:PRINT"ｵｰｱﾀﾘｰ-":IF INKEY$=""THEN310ELSE M=M+MK*V(O)*100:GOTO110
320 IF M<100 THEN LOCATE13,8:PRINT"GAME OVER" ELSE 110
330 PRINTCHR$(12):LOCATE13,8:PRINT"GAME OVER  ":IF INKEY$=""THEN330ELSE10
340 END
350 LINE(0,20)-(40,13),"♡",0,B:LOCATE3,15:PRINTUSING"ｷｮﾘ     ####m";D:LOCATE3,17:P
RINTUSING"ｶﾈ #######円";M
360 LOCATE20,15:PRINT"ﾖｿｳ ";I$:LOCATE22,17:PRINTUSING"ｶｹｷﾝ #####00円";MK:RETURN
370 PRINTCHR$(12):GOSUB350:FOR I=1 TO 5:LOCATE0,3+I:PRINT E(I):NEXT
380 FOR I=0 TO 39:LOCATE I,2:PRINT"‡":LOCATE I,10:PRINT"‡":NEXT:LOCATE38,1:PRINT
"2":LOCATE20,1:PRINT"1"
390 IF D=1000THEN Q=23 ELSE IF D=2000THEN Q=52:GOTO450
400 FOR I=4 TO Q:IF I>Q/2 THEN 430
410 FOR J=1 TO 5:IF T$(J)="ﾆｹ"THEN BO(J)=RND(1) ELSE BO(J)=0
420 XX(J)=ST(J)/5+BO(J):Z(J)=Z(J)+XX(J):LINE(8,14+J*4)-(8+Z(J),14+J*4),PSET,0:NE
XT J:NEXT
430 FOR H=I TO Q:FOR J=1 TO 5:IF T$(J)="ｻｼ"THEN BO(J)=RND(1) ELSE BO(J)=0
440 XX(J)=SP(J)/5+BO(J):Z(J)=Z(J)+XX(J):LINE(8,14+J*4)-(8+Z(J),14+J*4),PSET,0:NE
XT:NEXT:RETURN
450 FOR I=4 TO Q:IF I>Q/2 THEN 480
460 FOR J=1 TO 5:IF T$(J)="ﾆｹ"THEN BO(J)=RND(1) ELSE BO(J)=0
470 XX(J)=SP(J)/5+BO(J):Z(J)=Z(J)+XX(J):LINE(8,14+J*4)-(8+Z(J),14+J*4),PSET,0:NE
XT J:NEXT
480 FOR H=I TO Q:FOR J=1 TO 5:IF T$(J)="ｻｼ"THEN BO(J)=RND(1) ELSE BO(J)=0
490 XX(J)=ST(J)/6+BO(J):Z(J)=Z(J)+XX(J):LINE(8,14+J*4)-(8+Z(J),14+J*4),PSET,0:NE
XT:NEXT:RETURN
500 DATA 10,"ﾊﾔﾃ ｶﾐｶｾﾞ ",8,4,13,3,"ﾆｹ"
510 DATA 11,"ｻﾝﾃﾞｰﾏﾝﾃﾞｰ",3,6,23,2,"ｻｼ"
520 DATA 12,"ﾌﾞﾙｰｻﾝﾀﾞｰ ",7,6,29,9,"ｻｼ"
530 DATA 13,"ﾊｯﾋﾟｰﾄﾞﾝｿｸ",2,9,29,1,"ｻｼ"
540 DATA 14,"100ﾏﾝ ﾊﾞﾘｷ",3,9,20,2,"ﾆｹ"
```

```
550 DATA 15,"ｺﾆｼｷ ﾎｰｽ  ",3,9,29,2,"ｻｼ"
560 DATA 16,"ｶﾞﾗﾗ ﾆｮﾛﾛ ",5,6,18,2,"ﾆｹ"
570 DATA 17,"ﾄｰﾖｰ ﾎﾞｰｲ ",4,6,17,3,"ｻｼ"
580 DATA 18,"ｳﾏ ﾉ ﾎﾈ   ",9,2,18,4,"ﾆｹ"
590 DATA 19,"ｳｲﾆﾝｸﾞ ﾗﾝ ",7,6,18,5,"ﾆｹ"
600 DATA 20,"ﾜﾝ ﾓｱ ﾁｬﾝｽ",4,5,27,1,"ｻｼ"
610 DATA 21,"ｺﾄﾌﾞｷ ﾊﾟﾜｰ",4,7,29,2,"ﾆｹ"
620 DATA 22,"ｷｬﾛｯﾄ ﾎｰｽ ",9,3,17,9,"ﾆｹ"
630 DATA 23,"ｸﾛﾋﾞ ｶﾘﾎﾏﾚ",5,8,23,8,"ｻｼ"
640 DATA 24,"ﾌｧｲﾄ ｲｯﾊﾟﾂ",5,5,27,4,"ｻｼ"
650 DATA 25,"ｸﾚｲｼﾞｰｶﾞｰﾙ",9,3,22,9,"ｻｼ"
660 DATA 26,"ｵｰｳ! ﾊﾟﾝﾀﾞ",4,8,29,6,"ﾆｹ"
670 DATA 27,"ﾐｽﾞｸﾏ ﾓﾖｳ ",4,8,26,6,"ｻｼ"
680 DATA 28,"ｵｯｸﾏｹﾞｯﾀｰ ",6,6,20,4,"ｻｼ"
690 DATA 29,"ｻｸﾗ ｶｸﾞﾗ  ",5,7,16,4,"ﾆｹ"
700 DATA 30,"ｲﾝﾀｰｾﾌﾞﾀｰ ",9,4,15,6,"ｻｼ"
710 DATA 31,"ｽｰﾊﾟｰ ｵｸﾞﾘ",9,4,10,6,"ﾆｹ"
720 DATA 32,"ﾐｽﾀｰﾀﾞｰﾋﾞｰ",6,7,16,4,"ｻｼ"
730 DATA 33,"ｲｴﾛｰ ﾎﾞｰｲ ",6,5,15,1,"ﾆｹ"
740 DATA 34,"ｼﾝｹﾞｷ ｽﾀｰ ",7,2,13,3,"ｻｼ"
750 DATA 35,"ｽｰﾊﾟｰ ｱﾛｳ ",9,2,10,3,"ｻｼ"
760 DATA 36,"ｽﾓｰﾙ ﾊｰﾄ  ",4,5,15,1,"ﾆｹ"
770 DATA 37,"ﾊﾞｲｵﾚｯﾄｶﾗｰ",7,4,18,6,"ｻｼ"
780 DATA 38,"ﾒﾄﾛ ﾆｯﾎﾟﾝ ",5,4,15,1,"ﾆｹ"
790 DATA 39,"ﾐｽﾀｰ ﾚﾃﾞｨ ",6,3,14,1,"ｻｼ"
800 DATA 40,"ﾄﾞｰﾋﾟﾝｸﾞﾏﾝ",8,5,17,8,"ｻｼ"
810 DATA 41,"ﾌﾞﾗｯｸﾌｧｲｱｰ",7,5,18,3,"ﾆｹ"
820 DATA 42,"ｱｲﾑ ｱ ｽﾞﾙ ",4,6,13,1,"ﾆｹ"
830 DATA 43,"ｿｺﾉｹｽﾍﾟｼｬﾙ",8,2,15,1,"ｻｼ"
840 DATA 44,"ｵﾊﾖｳ ﾊﾟﾜｰ ",6,4,13,1,"ﾆｹ"
850 DATA 45,"ｱｶｲ ｽｲｾｲ  ",8,3,16,2,"ﾆｹ"
860 DATA 46,"ｵﾀｹﾋﾞ ﾎｰｽ ",5,8,13,1,"ﾆｹ"
870 DATA 47,"ﾌﾗｲﾝｸﾞｶﾞｰﾙ",7,3,15,3,"ﾆｹ"
880 DATA 48,"ｽｺﾞｲ ﾊﾅｲｷ ",6,5,12,1,"ｻｼ"
890 DATA 49,"ｱｰｱ!ﾍﾟﾝｷﾞﾝ",5,5,15,1,"ﾆｹ"
900 DATA 50,"ﾃﾞﾝｺｳｾｯｶ  ",8,4,15,4,"ｻｼ"
910 DATA 51,"ｳｯﾁｬﾘｯﾄﾞｳｼﾞ",6,3,14,1,"ﾆｹ"
920 DATA 52,"ﾎｸﾄ ﾀｲｶﾞｰ ",7,5,13,6,"ｻｼ"
930 DATA 53,"ｹﾞｯﾀｰ ﾛﾎﾞ ",5,4,16,1,"ｻｼ"
940 DATA 54,"ｼﾞｮｯｷｰ ｷﾗｰ",7,4,12,2,"ﾆｹ"
950 DATA 55,"ｸﾙｶﾓﾂｷﾞ   ",5,7,11,1,"ｻｼ"
960 DATA 56,"ﾙﾝﾙﾝﾙﾝﾍﾟﾝ ",3,6,20,1,"ﾆｹ"
970 DATA 57,"ｹｯｺｳ ｷﾏｽﾖｰ",6,6,12,1,"ﾆｹ"
980 DATA 58,"ｳﾒﾂﾊﾞｷ    ",6,7,17,5,"ﾆｹ"
990 DATA 59,"ﾀﾞｰｸｽﾃｨｰﾄﾞ",8,5,19,9,"ﾆｹ"
```

★勉強勉強と毎日がんばっていると，ふと思った。影さんに学歴あったっけ～。(神奈川県相模原市・川上知宏14才)……【影：そんなこと言ってると私みたいにえらくなれないゾ～。ねェDr.。DrD：そうだね～。うん。】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用



2人用バシバシのバトルゲーム

闘いの演歌

成瀬　力

はじめに

ぼくは初心者ですので，プログラミングは下手です。ですからプログラムもメチャクチャですが，気にしないでください。

内容

かんたんに言ってしまうと，単なる対戦ゲームです。２人同時プレイです。相手と剣で切りあって相手のLIFEを０にしたほうの勝ちです。

遊びかた

１プレイヤーは，[D]と[G]で左右に動き，[R]が上切り，[T]は上にだす盾，[F]が中段切りで[C]が中段の盾です。

２プレイヤーはテンキーの[4]と[6]で左右に動き，[8]が切り，[7]が上の盾で[5]が中段切り，[2]が中段の盾です。

そうして，剣で切り合って敵のLIFEを０にしたほうの勝ちです(殺してしまうとかわいそう)。

リターン・キーで再ゲームです。

改造のアドバイス

LIFEを多くしたり，キャラに特徴をつけたり（一撃で減るLIFE量をかえるなど)，いろいろいじってみてください。

《第１表》変数表

AX	………１プレイヤーのＸ座標
BX	………２プレイヤーのＸ座標
A, B, AA, BB	……盾
AL, BL	……1, 2プレイヤーの LIFE
A～L＄	……キャラクター
M＄	………INKEY＄

最後に

アイデアをくれた東　博美君どうもありがとう。

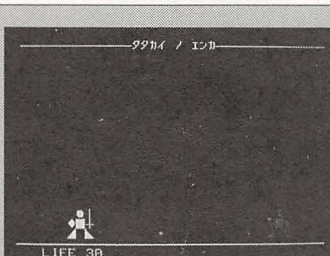
参考にした物

・カプコンの闘いの挽歌のVSモード

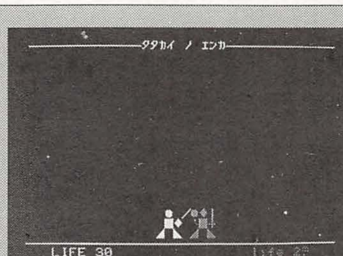
CHECKER FLAG

影：なんだ！このタイトルは。演歌を歌って相手を倒すのかと思ったぜよ。ぜんぜん，関係がないじゃない。

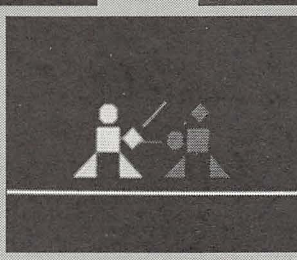
Dr.D：ゲーム自体も，何の工夫も見られん。今月はN-BASICばかり３本も掲載したが，このままだと，PC-8001シリーズもあやういぞ。がんばってほしい。オホン。



◀《写真1》2人同時プレイだー。今回は剣と盾があるんだ



◀《写真2》守りきってるでしょ。キー操作が勝利の決め手



◀《写真3》両方ともライフがなくなってきてる。そろそろ決着がつくか?



◀《写真4》あらっ，どこ守ってんのよ。1プレイヤーの勝ちー

★みんな影さんの悪口を言うけど，どうせ言うならもっとひでーこと言ってあげろよな!!(埼玉県草加市・あむろ13才)……【編：破壊王！影：どうも。Dr.D：ゴキブリ!!影：どうもどうも。つぐ美：チキン。影：怒!!】

```
10 WIDTH 36,25:CONSOLE 0,25,0,1:PRINT CHR$(12)
20 A=0:B=0:AX=6:BX=29:AL=30:BL=30
30 A$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)
40 B$="|● "+A$+"┼■◇"+A$+"◢ ◣"
50 C$=" ● "+A$+" ■◇─"+A$+CHR$(29)+"◢ ◣"
60 D$=" ●|"+A$+"◇■┼"+A$+"◢ ◣"
70 I$=" ● ╱"+A$+CHR$(29)+" ■◇"+A$+"◢ ◣"
80 J$="|●◇"+A$+"┼■╯"+A$+"◢ ◣"
90 E$="|◇ "+A$+"┼■●"+A$+"◢ ◣"
100 F$=" ◇|"+A$+"●■┼"+A$+"◢ ◣"
110 G$=" ◇ "+A$+CHR$(29)+"─●■ "+A$+"◢ ◣"
120 K$="╲ ◇ "+A$+"●■ "+A$+"◢ ◣"
130 L$="●◇|"+A$+"╰■┼"+A$+"◢ ◣"
140 H$="      "+A$+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+"      "+A$+CHR$(29)+CHR$(29)+"
"
150 COLOR 1:LOCATE AX,17:PRINT D$
160 COLOR 2:LOCATE BX,17:PRINT E$
170 COLOR 7:LOCATE 0,0:PRINT "────────────タタカイ ノ エンカ────────────"
180 COLOR 7:LOCATE 0,20:PRINT "──────────────────────────────────"
190 M$=INKEY$
200 COLOR 1:LOCATE 3,21:PRINT "LIFE";AL
210 COLOR 2:LOCATE 26,21:PRINT "life";BL
220 IF INP(0)=239 AND BX>AX+4 THEN BX=BX-1:GOSUB 350
230 IF INP(0)=191 AND BX<32 THEN BX=BX+1:GOSUB 380
240 IF M$="5" THEN GOSUB 420
250 IFINP(0)=251 THEN GOSUB 460
260 IF INP(2)=239 AND AX>1 THEN AX=AX-1:GOSUB 480
270 IF INP(2)=127 AND AX<BX-4 THEN AX=AX+1:GOSUB 510
280 IF M$="f" THEN GOSUB 540
290 IF INP(2)=247 THEN GOSUB 580
300 IF M$="r" THEN GOSUB 650
310 IF M$="8" THEN GOSUB 690
320 IF M$="t" THEN GOSUB 730
330 IF M$="7" THEN GOSUB 750
340 GOTO 190
350 B=0:BB=0:LOCATE BX,17:PRINT H$
360 COLOR 2:LOCATE BX,17:PRINT E$
370 RETURN
380 B=0:BB=0:LOCATEBX-1,17:PRINT H$
390 LOCATE BX-2,17:PRINT " "
400 COLOR 2:LOCATE BX,17:PRINT E$
410 RETURN
420 B=0:BB=0:COLOR 2:LOCATE BX,17:PRINT G$
430 IF AX=BX-4 AND A=0 THEN AL=AL-1:FOR I=0 TO 50:BEEP1:BEEP0:NEXT:ELSE IF AX=BX
-4AND A=1 THEN BEEP1::::::::::::::::::::BEEP0
440 IF AL<1 THEN 600
450 RETURN
460 COLOR 2:LOCATE BX,17:PRINT F$
470 B=1:BB=0:RETURN
480 A=0:AA=0:LOCATE AX,17:PRINT H$
490 COLOR 1:LOCATE AX,17:PRINT D$
500 RETURN
510 A=0:AA=0:LOCATE AX-1,17:PRINT H$
520 COLOR 1:LOCATE AX,17:PRINT D$
530 RETURN
540 A=0:AA=0:COLOR 1:LOCATE AX,17:PRINT C$
550 IF AX=BX-4 AND B=0 THEN BL=BL-1:FOR I=0 TO 50:BEEP1:BEEP0:NEXT ELSE IF AX=BX
-4AND B=1 THEN BEEP1::::::::::::::::::::BEEP0
560 IF BL<1 THEN 630
570 RETURN
580 COLOR 1:LOCATE AX,17:PRINT B$
590 A=1:AA=0:RETURN
600 LOCATE 11,11:PRINT "2 PLAYER WIN!":FOR I=0 TO 5:BEEP:NEXT
610 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 610
620 RUN
630 LOCATE 11,11:PRINT "1 PLAYER WIN!":FOR I=0 TO 5:BEEP:NEXT
640 GOTO 610
650 COLOR 1:LOCATE AX,17:PRINT I$
660 A=0:AA=0:IF BX=AX+4 AND BB=0 THEN BL=BL-1:FOR I=0 TO 50:BEEP1:BEEP0:NEXT ELS
E IF BX=AX+4 AND BB=1 THEN BEEP1::::::::::::::::::::BEEP0
670 IF BL<1 THEN 630
680 RETURN
690 LOCATE BX-1,17:PRINT K$
700 B=0:BB=0:IF AX=BX-4 AND AA=0 THEN AL=AL-1:FOR I=0 TO 50:BEEP1:BEEP0:NEXT ELS
E IF AX=BX-4 AND AA=1 THEN BEEP1::::::::::::::::::::BEEP0
710 IF AL<1 THEN 600
720 RETURN
730 COLOR 1:LOCATE AX,17:PRINT J$
740 AA=1:A=0:RETURN
750 COLOR 2:LOCATE BX,17:PRINT L$
760 BB=1:B=0:RETURN
```


★この欄にも何か書かなければならないのですか。(茨城県猿島郡・内田克美17才)……【影：別にいーよお。何も書かないでくれれば私も楽になるし〜。編：とか言ってハガキ読むの一番楽しみにしてるくせに。一同：ん。】

PC-8801mKⅡSR以降(N88DISK BASIC V2モード)用



キャラのかわいいアクション・パズル

頑張(がんば)れバブルス君(くん)

北山　正樹

STORY

「おまえももう大人になったのだから,バブルス族の証(あかし)である,『バム証』を取りに行ってきなさい」

と,パブルス(父)がいいました。ということで,バム証を取りにいったバブルスだったが…。

あそびかた

『証』と書いてある書類を集めてください。すべての証をとればステージ・クリアとなります。そのとき,扇風機(せんぷうき)を利用して,上にあがることができます。

操作方法&テクニック

テンキーで上下左右に動けます。扇風機は左右に動かしたり,そして何も下になければ,落とすことができます。そして,『証』の上にのることもできます。

ななめ入りや,横入りもできます。『証』の上にのったとき,下を押せば取ることができます。Gキーで,ギブアップになります。コンティニューはできますが,1回かぎりです。全6面あります。

扇風機には,のってあがることができますが,その回数が面ごとに,決まっているので,その回数内にクリアしてください。回数は,右の画面に表示されています。

RUNすると,バブルスのスピードをきいてきます。1~230までで,数が小さくなれば,スピードがあがります。あと,上がブロック,下が扇風機のところにのっても,回数は減りません。

その他にも,まだ,テクニックがあります。

苦労した点

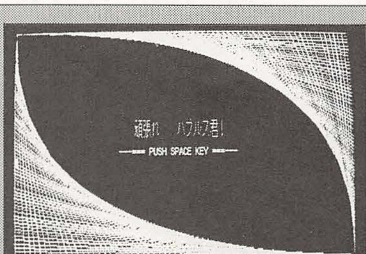
バブルスが,落ちているときと,あがっているときの判断に苦労しました。

●参考にした本

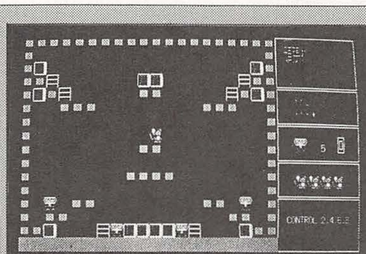
●マイコンBASICマガジン
　'89年6月号と9月号

《第1表》変数表

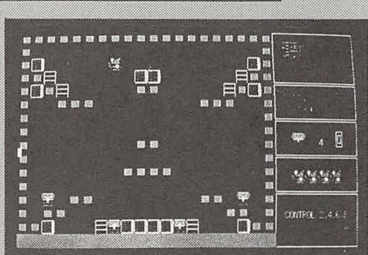
変数	内容
B( )	バブルス
MY	自分の数
S( )	バム証
RD	ラウンド
K( )	扇風機
MP( ), MH( )	面のデータ
X, Y	面を書く座標と自分の座標
SM	証の数
KAI	扇風機を使える回数
CK	落ちているか,落ちていないか
CP	あがっているか,いないか



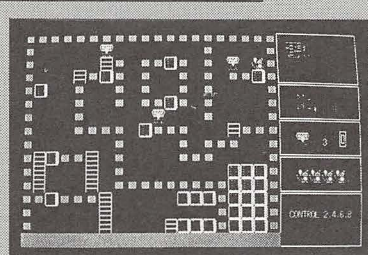
◀《写真1》この画面はきれいだネ。タイトルもおもしろい名前



◀《写真2》1面は扇風機が5回しか使えないぞ。よーく考えて…



◀《写真3》ふわーっと飛びあがるバブルス君,ぼけっとしてると落っこっちゃうよ



◀《写真4》3面は扇風機を3回しか使えない。考えてみれば,けっこー簡単?

★遊佐未森さん知ってますか?僕はあの美しい歌声が好きです。というわけでリクエストは遊佐未森さんの「街角」を…あ!ここはOFだ!FMとまちがえた。(福島県会津若松市・根本由紀夫16才)…【影:OF!FM。】

頑張れバブルス君のプログラム・リスト

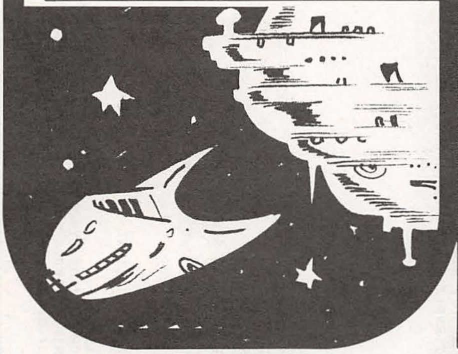
```
100 '=========--------- ｼｮｷ   ｾｯﾃｲ   ---------=========
110 NEW CMD:SCREEN 0:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z:CLS 3:A=24:B=12:R=0
120 COLOR 7:INPUT"ﾊﾞﾌﾞﾙｽﾉｽﾋﾟｰﾄﾞｦｷﾒﾃｸﾀﾞｻｲ｡ <1 - 230>";P:IF P>230 OR P<1 THEN 120
130 CMD PLAY "V14":GOSUB 950:DIM B(57),S(57),K(57),MP(19,15),MH(19,14),E$(14)
140 FOR T=0 TO 57:READ CH$:B(T)=VAL("&H"+CH$):NEXT:V=INT(P/3)
150 FOR T=0 TO 57:READ CH$:K(T)=VAL("&H"+CH$):NEXT
160 FOR T=0 TO 57:READ CH$:S(T)=VAL("&H"+CH$):NEXT
170 FOR X=0 TO 19:MP(X,0)=1:MP(X,15)=1:NEXT
180 FOR Y=0 TO 2:FOR X=0 TO 7:READ KAN$:KAN(X,Y)=VAL("&H"+KAN$):NEXT X,Y
190 CLS 3:RD=1:MY=5:RESTORE 1280:CM=0:FOR C=0 TO 7:COLOR=(C,C):NEXT:GOSUB 830
200 FOR C=0 TO 7:COLOR=(C,C):NEXT:CMD PAL 3,40:CMD PAL 5,306:CMD PAL 6,250
210 FOR Y=1 TO 14:READ MP$:FOR X=0 TO 19:MP(X,Y)=VAL(MID$(MP$,X+1,1))
220 MH(X,Y)=MP(X,Y):NEXT X,Y:FOR T=0 TO 3:READ DA$:DA(T)=VAL(DA$):NEXT
230 '=========--------- ｶﾞﾒﾝ ｾｯﾃｲ-1 ---------=========
240 CLS 3:CMD BGM 1:KAI=DA(3):CP=0:CK=0:GOSUB 540:GOSUB 630
250 FOR Y=0 TO 14:FOR X=0 TO 19:MH(X,Y)=MP(X,Y):M=MP(X,Y)
260 ON M GOSUB 1030,1070,270,280:NEXT X,Y:GOSUB 290:GOTO 310
270 PUT(X*A,Y*B),K:RETURN
280 PUT(X*A,Y*B),S:RETURN
290 X=DA(0):Y=DA(1):SM=DA(2):LINE(0,180)-(480,191),5,BF
300 PUT(X*A,Y*B),B:RETURN
310 '=========--------- ﾊﾞﾌﾞﾙｽ ｳｺﾞｸ ---------=========
320 GOSUB 410:GOSUB 480:GOSUB 800
330 XX=X:YY=Y:UX=(INP(0)=239)-(INP(0)=191):UY=(INP(1)=254)-(INP(0)=251)
340 IF INP(2)=127 THEN 670
350 IF UX+UY=0 OR UX+UY=-2 OR UX+UY=2 THEN 310
360 X=X+UX:Y=Y+UY:IF X<>XX OR Y>YY THEN CP=0
370 IF CK=1 AND Y<YY THEN Y=YY:X=XX:GOTO 310
380 IF MP(X,Y)=4 THEN GOSUB 440
390 IF MP(X,Y)=1 THEN X=XX:Y=YY:ELSE IF MP(X,Y)=3 THEN GOSUB 760
400 FOR T=0 TO V:NEXT:CMD PLAY"@55L64O4B":PUT(XX*A,YY*B),B:GOSUB 300:GOTO 310
410 '=========--------- ﾊﾞﾌﾞﾙｽ ｵﾁﾙ  ---------=========
420 IF MP(X,Y+1)=0 AND CP=0 THEN GOSUB 300:Y=Y+1:GOSUB 300:ELSE CK=0:RETURN
430 FOR T=0 TO P:NEXT:CK=1:RETURN
440 '=========--------- ﾗｳﾝﾄﾞｸﾘｱｰｶ? ---------=========
450 GOSUB 280:SM=SM-1:MP(X,Y)=0:IF SM<>0 THEN RETURN
460 RD=RD+1:LOCATE 14,12:COLOR 6:PRINT"-----===== NICE CLEAR =====-----"
470 CMD BGM 0:CMD PLAY MU$(2),MU$(3):IF RD>6 THEN 910 ELSE GOTO 210
480 '=========--------- ｱｵﾗﾚﾃ ｱｶﾞﾙ  ---------=========
490 IF (MP(X,Y+1)=3 OR CP=1) AND (MP(X,Y-1)=0 OR MP(X,Y-1)=4) THEN 510
500 CP=0:RETURN
510 IF KAI=-1 THEN CP=0:RETURN:ELSE IF MP(X,Y-1)=4 THEN Y=Y-1:GOSUB 440:Y=Y+1
520 IF MP(X,Y+1)=3 THEN KAI=KAI-1:IF KAI=-1 THEN CP=0:RETURN
530 GOSUB 660:GOSUB 300:Y=Y-1:GOSUB 300:CP=1:FOR T=0 TO P:NEXT:RETURN
540 '=========--------- ｶﾞﾒﾝ ｾｯﾃｲ-2 ---------=========
550 LINE(480,0)-(639,47),7,B:LINE(480,49)-(639,79),7,B
560 LINE(480,81)-(639,111),7,B:LINE(480,113)-(639,143),7,B
570 LINE(480,145)-(639,191),7,B:C=4
580 FOR Y=0 TO 1:FOR X=0 TO 6
590 PUT(496+X*16,8+Y*16),KANJI(KAN(X,Y)),,C,0:NEXT:C=C-2:NEXT
600 FOR X=0 TO 6:PUT(496+X*16,57),KANJI(KAN(X,2)),,1,0:NEXT
610 PUT(592,89),KANJI(KAN(7,2)):LOCATE 62,20:COLOR 5:PRINT"CONTROL 2,4,6,8"
620 LOCATE 62,22:COLOR 2:PRINT"GIVE UP! G":RETURN
630 '=========--------- ｶｲｽｳ & ｷｽｳ ---------=========
640 S=MY-1:LOCATE 72,8:COLOR 1:PRINT RD:FOR X=1 TO S:PUT(486+X*24,124),B
650 NEXT:PUT(510,92),K
660 LOCATE 69,12:COLOR 7:PRINT KAI:RETURN
670 '=========---------   ｷﾞﾌﾞ ｱｯﾌﾟ   ---------=========
680 LOCATE 14,12:COLOR 4:PRINT "-----===== GIVE UP!! =====-----"
690 CMD BGM 0:CMD PLAY MU$(4),MU$(5):MY=MY-1:IF MY=0 THEN 710
700 FOR Y=0 TO 14:FOR X=0 TO 19:MP(X,Y)=MH(X,Y):NEXT X,Y:GOTO 230
710 '=========--------- ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ---------=========
720 LOCATE 14,12:COLOR 2:PRINT "-----===== GAME OVER =====-----"
730 CMD BGM 0:CMD PLAY MU$(0),MU$(1):IF CM=1 THEN GOTO 190:ELSE CM=1
740 LOCATE 12,12:COLOR 7:PRINT "----=== ｺﾝﾃｨﾆｭｰ ｼﾏｽｶ (Y/N) ===----"
750 IF INP(5)=253 THEN MY=5:BEEP:GOTO 700:ELSE IF INP(3)=191 THEN 190:ELSE 750
760 '=========--------- ｾﾝﾌﾟｳｷ ｳｺﾞｸ ---------=========
770 SX=X+(X<XX)-(X>XX):SY=Y:IF MP(SX,SY)<>0 THEN X=XX:Y=YY:RETURN
780 MP(X,Y)=0:GOSUB 270:MP(SX,SY)=3:PUT(SX*A,SY*B),K
790 IF MP(SX,SY+1)<>0 THEN KP=0:RETURN:ELSE KP=1:RETURN
800 IF KP=0 OR MP(SX,SY+1)<>0 THEN RETURN ELSE PUT(SX*A,SY*B),K:MP(SX,SY)=0
810 IF MP(SX,SY+1)<>0 THEN KP=0:RETURN
820 SY=SY+1:PUT(SX*A,SY*B),K:MP(SX,SY)=3:RETURN
830 '=========--------- ﾀｲﾄﾙ  ｶﾞﾒﾝ  ---------=========
840 C=1:FOR X=0 TO 639 STEP 10:LINE(0,X/3.2)-(X,199),C
850 LINE(X,0)-(639,X/3.2),C:C=C+1:IF C>7 THEN C=1
860 NEXT:C=2:FOR X=0 TO 7:PUT(220+X*16,80),KANJI(KAN(X,0)),,2,0:NEXT
870 FOR X=0 TO 7:PUT(284+X*16,80),KANJI(KAN(X,1)),,2,0:NEXT
880 LOCATE 24,13:COLOR 7:PRINT "--=== PUSH SPACE KEY ===--"
890 FOR R=1 TO 7:C=C+1:IF INP(9)=191 THEN RETURN ELSE IF C>7 THEN C=2
900 COLOR=(C,R):NEXT:GOTO 890
```


★僕は3万5千円も貯金したぜ～！すべてはパソコンのためさ。(茨城県鹿島郡・藤谷朋紀13才)…【影：私なんか電子手帳買ったよ。編：あれ影さんお年玉もらったんですか？影：え？お年玉ってもらうものだったの？】

```
910 '===============---------    ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ    ----------==========
920 CLS 3:FOR E=0 TO 11:READ E$(E):NEXT:FOR Y=6 TO 17:R=R+1:IF R>7 THEN R=1
930 FOR T=0 TO 2000:NEXT:LOCATE 20,Y:COLOR R:PRINT E$(Y-6):BEEP:NEXT
940 FOR T=0 TO 4:CMD PLAY #2,MU$(6),MU$(7),MU$(8):NEXT:END
950 '===============-------- ｵﾝｶﾞｸ  DATA ----------==========
960 MU$(0)="R4@2T60O4L4B-L8B->DEDE4<B-B-B->DEDE4 DEFFED16D16<B-A>D<B-A4B-AG4A2"
970 MU$(1)="R4@43T60O5L4GFGAGFGA B-AGFEF8E8D<L8B->DE2"
980 MU$(2)="T120@26O5L8D4C4<B2AB>C<AG2":MU$(3)="T120@27O4L8A4G4>D2C<BA>C<B2"
990 MU$(4)="T120@8O5L8F4.ED4EFD4.CC2.":MU$(5)="T120@7L4O3GAB>C8<A8B4.>C8C2."
1000 MU$(6)="@0o4t90>l4el8dcl4d<b>l8c<bagl2al4al8gfl4gl8fgl2e.l4b>ccl8dc<bab>cde
l4dl8c<bl4al8b>c<bagal2e.l4b"
1010 MU$(7)="@2t90o4l2agfedc<l1b>l2ff#gf#fl4ee-l8dc<bal2g#"
1020 MU$(8)="@3t90o4l2fedl4dcl2bal4al8g#f#l2g#>dd#ed#dl4c#cl8<bag#f#l2e":RETURN
1030 '===============-------- ﾌﾞﾛｯｸ  DATA ----------==========
1040 LINE(X*A,Y*B)-(X*A+23,Y*B+11),3,BF:LINE(X*A,Y*B)-(X*A+23,Y*B+11),0
1050 LINE(X*A+23,Y*B)-(X*A,Y*B+11),0:LINE(X*A+5,Y*B+3)-(X*A+18,Y*B+8),5,BF
1060 RETURN
1070 '===============-------- ﾊｼｺﾞ   DATA ----------==========
1080 FOR T=0 TO 11 STEP 4:LINE(X*A+1,Y*B+T)-(X*A+22,Y*B+T+4),7,B:NEXT
1090 LINE(X*A+1,Y*B+12)-(X*A+22,Y*A+12),0,B:RETURN
1100 '===============-------- ﾊﾞﾌﾞﾙｽ DATA ----------==========
1110 DATA 18,C,C00F,F38,38C0,0,1F00,FCFF,7F17,FD4,3880,FC3F,2F3C,F4BF
1120 DATA C31F,3FC8,CC0,7F37,FFC,F0BF,831F,1868,98FC,7C07,8F90,8C0,7F8C,83F8
1130 DATA F0BF,FFC3,3F0,F0FF,C0,6100,E0FF,FF01,60E0,C007,FF63,3F8,F03F,CF60
1140 DATA 1FE8,FEFF,8F03,1CF0,CE77,FF01,1E0,E0FE,100,0,F0FE,0,0,0,0,0
1150 '===============-------- ｾﾝﾌﾟｳｷ DATA ----------==========
1160 DATA 18,C,FF3F,3FFC,FCFF,FF3F,49FC,9218,1849,4992,9218,E79F,92F9,4924
1170 DATA 2492,4F49,F2FF,2449,4992,9224,FF24,2424,2499,9924,1F24,F8FF,FF1F,1FF8
1180 DATA F8FF,0,0,42,3C00,0,0,0,0,3C,0,3F00,FCFF,0
1190 DATA 0,0,40,2,0,4005,8060,100,0,0,0,FFFF,FF,0,0,0
1200 '===============-------- ｼｮｳﾒｲ   DATA ----------==========
1210 DATA 18,C,FF7F,7FFE,FEFF,FF7F,80FE,1500,86,8015,1500,80,BF15,D5DF
1220 DATA 80,8015,1500,280,8015,1500,80,9F15,1582,80,8015,1500,280,8015
1230 DATA 1500,80,BF15,D5C3,80,8015,1500,A80,8015,1500,80,9F15,158A,80
1240 DATA 8015,1500,4AA0,8015,1500,80,9F15,D59F,80,7F15,FEFF,FF7F,7FFE,FEFF,0,0
1250 '===============-------- ｾﾞﾝｶｸ  DATA ----------==========
1260 DATA 3468,4425,246C,2121,2121,2121,2121,2121,2121,2550,2556,256B,2539
1270 DATA 372F,212A,2121,2121,234E,236F,2125,2121,2121,2121,3273
1280 '===============-------- ﾏｯﾌﾟ   DATA ----------==========
1290 DATA 1000000000000000001,1400000000000000041,1120000044000000211
1300 DATA 1412000001100002141,1001110000000111001,1000000000000000001
1310 DATA 1000000000000000001,1000000001100000001,1000000000000000001
1320 DATA 1000000011100000001,1000000000000000001,1030110000000110301
1330 DATA 1011000000000001101,1140002344443200041 1,10,7,12,5
1340 DATA 1400000000000000041,1011111200002111000 1,1010000100001000100 1
1350 DATA 1010000010010000010 1,1010000010010000000 1,1010000410010000000 1
1360 DATA 1010004100010400000 1,1010111000010000000 1,1010000000010000000 1
1370 DATA 1010000000010000000 1,1010002110010000010 1,1013202000001030100 1
1380 DATA 1011102000000111000 1,1400002003000040003 1,1,2,7,6
1390 DATA 1000003000000010000 1,1000002101141010300 1,1000214101001010114 1
1400 DATA 1400100101001010000 1,1000100101141010000 1,1000100000300010000 1
1410 DATA 1000111104111000211 1,1000000100001011100 1,1241120100001110000 1
1420 DATA 1200020100000000444 1,1200020111111111444 1,1141112000004441444 1
1430 DATA 1000002000000001444 1,1000002000024441444 1,18,2,29,3
1440 DATA 1000400000000000000 1,1001101414111010114 1,1000401010000010010 1
1450 DATA 1230101010011113010 1,1210001410000001014 1,1210101003000001001 1
1460 DATA 1200001011111101001 1,1111101010000001301 1,1041111110111111100 1
1470 DATA 1000000000100000400 1,1001144114121411130 1,1001100100021400110 1
1480 DATA 1320000000021000100 1,1112300000011010023 1,3,7,14,9
1490 DATA 1030000000030000000 1,1011120000011111110 1,1000010100000000000 1
1500 DATA 1010410140111111110 1,1010010100000000010 1,1001010141111121210 1
1510 DATA 1040010000000120210 1,1001010000000111410 1,1004110000000000000 1
1520 DATA 1012400144442101110 1,1001200100002100410 1,1000120124442100110 1
1530 DATA 1012011121111100100 1,1002004120000300013 1,17,13,16,8
1540 DATA 1000000140000000004 1,1011120001111111011 1,1014012001400000004 1
1550 DATA 1010001001000000011 1,1010001001011111000 1,1011000001010000004 1
1560 DATA 1011311001004004001 1,1400111001000400004 1,1110011001320000000 1
1570 DATA 1000010001111114000 1,1400012101403000000 1,1000312101001110311 1
1580 DATA 1011112101000110100 1,1000002131202000004 1,1,3,15,5
1590 '===============-------- ENDING DATA ----------==========
1600 DATA " ----------  NICE  CLEAR !! ==========-- "
1610 DATA "    BABULUSU was glad to give it .      "
1620 DATA " He looks very happy .  When he came    "
1630 DATA "     home  his parents is anxious .     "
1640 DATA "           His parents said             "
1650 DATA "         ' *** ｵﾒﾃﾞﾄｳ *** '             ",
1660 DATA "          You are nice player !!        "
1670 DATA "      PROGRAMER  MASAKI KITAYAMA        "
1680 DATA "   STAGE MAKE  M.K AND TSUTO SANO       "
1690 DATA "           GOOD RACK ...。              "
1700 DATA "            ****  END  ****             "
```

★影さんは花粉症だと聞いたが本当だろうか!?(岩手県盛岡市・神保菜津子13才)…【影：花粉症というのは昔はなかったと聞く。つまり現代病の一つである。となればやはり，流懲(りゅうかん)の最先端をいく私としてはぜひとも…。】

PC-8801mkIISR以降(N88-BASIC V2モード)用



速い速い！痛快シューティング・ゲーム

ENSELADUS
（エンセラダス）

INDICK-MST

STORY

惑星エンセラダスに突然，未知の生命体「ディニック」が攻撃を開始した。人々は応戦すべく，スペース・ファイター「ホワイトホーク」を発進させた。

HOW TO PLAY

自機はテンキーで移動し，スペース・キーで攻撃します（ジョイスティック対応)。シールドがないときに被弾するとゲーム・オーバーです。

ステージは5面あり，各ステージ最後の戦艦「サイバーコア」は後方の丸いコアをねらってください。ステージ・クリアごとにシールド・エネルギーが5ゲージ増えます。

全ステージ・クリアすると，ボーナスが入り，エンディングになります。

2周目からはステージ・クリア時のシールド補給がありません。

また，ポーズをかけたいときは[ESC]キーを押してください。再開するには，もう一度[ESC]キーです。

PROGRAM

長くなったので，キャラの爆発パターン，ステージ数，キャラの種類等，かなりけずりました。音は力不足でだせませんでした。[STOP]キーはタイトルとゲーム・オーバー時のみききます。

また，星が流れているときは，グラフィック命令を使うと暴走します。OUT＆HE6, 6を実行してから使ってください。

改造のアドバイス

①タイトルのときに[STOP]キーで止め，

POKE &HC035, 0：POKE &HC03A, 0

とすると，ターボ（速射）モードになります。

戻すときは，0のかわりに，&HC8をPOKEします(40行)。

②同じくタイトルのときに止め，

A＝10：POKE &HC01B, A：POKE &HC404, A：POKE &HC545, A

とすると，自弾が画面内最高10発でます。

Aの数は1～48の範囲で指定できます（50行)。

③POKE &HC33B, &HC9：POKE&HC341, &HC9で最速モードです。

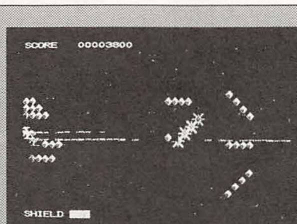
もとにもどすには，&HC0をPOKEします(60行)。

●参考

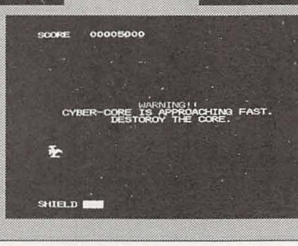
・アーケード版ダライアス(タイトー)
・アーケード版サラマンダ(コナミ)
・ソーサリアンのタイトル（日本ファルコム）



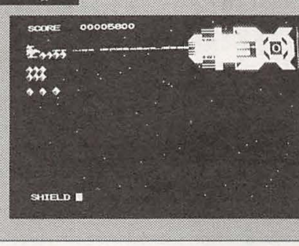
◀《写真1》タイトル画面。ジョイスティックにも対応してるぞ



◀《写真2》すごい弾の数。敵のスピードも速い！これはもう，ただモノじゃない



◀《写真3》ボスのおでましだ！この画面どっかで見たことありません？



◀《写真4》グラディウスみたいなボスだ。ただ大きいだけじゃない。攻撃もすごいぞー

PC-8801mkII SR

ENSELADUSのプログラム・リスト

```
10 '     save "ENSELADUS
20 OUT &HE6,6:CLEAR ,&HBBFF:DEFINT A-Y
30 GOSUB *DTRD:DEF FNE=INP(9) AND &H80:ZHS=573:M$(3)="
40       POKE &HC035,&HC8:POKE &HC03A,&HC8:' turbo
50       A=5:POKE &HC01B,A:POKE &HC404,A:POKE &HC545,A:' tamakazu
60       POKE &HC33B,&HCD:POKE &HC341,&HCD:' non wait
70 SLD=&HD249:SCT=&HD242:HSC=&HD245:DCY=&HD24B:DEN=&HD24C:DPT=&HBE00:FLG=&HE000
80 MPP=&HD240:MUP=&HC299:MDW=&HC29E:RLM=&HC0A6:SST=&HD24E:SCR=&HBCB9:DMF=&HC015
90 INIT=&HC347:DMPT=&HC003:PSHP=&HC05A:GKEY=&HE6CD:MAIN=&HC000:DECA=&HC362
100 KECL=&H35D9:SCAD=&HC10A:DCPN=&HD24D:ON ERROR GOTO *BUG
110 *TITLE          :' ■■■■■■■■ TITLE
120 OUT &HE6,6:CLS 2:WIDTH 40,25:POKE SCR,9:OUT &HE6,7
130 COLOR 3:LOCATE 12,11:PRINT "ﾄｪﾝｾﾗﾀﾞｽﾄ"
140 COLOR 7:LOCATE 10,14:PRINT USING "HIGH-SCORE: ######00";ZHS
150 COLOR 1:LOCATE 17,23:PRINT "PROGRAMED by INDICK-MST";:C=1:OUT &H44,&HF
160 C=1:FOR I=4 TO 8:COLOR C
170 LOCATE 3,I+1:PRINT T$(I):LOCATE 3,9-I:PRINT T$(8-I)
180 C=C+ABS(C<5)*2+ABS(C<7)*2:NEXT:C=1
190 COLOR C:LOCATE 9,17:PRINT "PUSH SPACE OR TRIGGER!";:COLOR 7
200 C=C+1+(C=7)*7
210 A=INP(9):B=INP(&H45) AND 1
220 IF A<>191 AND B<>0 THEN 190
230 FOR I=0 TO 2:POKE SCT+I,0:NEXT:SKZ=0
240 *INIT.          :' ■■■■■■■■ INIT. 1
250 SH=5:SKZ=SKZ+1:IF SKZ>1 THEN SH=INT(64/2^SKZ)
260 CLS:CALL INIT:STG=0:POKE SLD,SH:POKE MPP,0:POKE MPP+1,&HD8:RF=0
270 POKE SST,1:POKE SST+1,12:POKE SCR,0:LOCATE 0,24:FOR I=0 TO 24:PRINT:NEXT
280 GOSUB *GSC:LOCATE 0,0:PRINT "SCORE    ";SC$;"00"
290 CALL PSHP:POKE GKEY,1:CONSOLE 1,23
300 M$(0)="STAGE 1":M$(1)="DESTOROY THEM ALL!!":M$(2)="GOOD LUCK.":GOSUB *MSG
310 *START          :' ■■■■■■■■ INIT. 2
320 STG=STG+1:A=&HD800+STG*&H80:A$=HEX$(A)
330 POKE MUP,VAL("&h"+LEFT$(A$,2)):POKE MDW,VAL("&h"+RIGHT$(A$,2))
340 POKE RLM,29:COLOR 7:LOCATE 0,24:PRINT "SHIELD ";:COLOR 5
350 FOR I=1 TO PEEK(SLD):PRINT CHR$(&H8E);:NEXT:COLOR 7
360 *MAIN           :' ■■■■■■■■ MAIN
370 OUT &HE6,7:CALL MAIN:ON PEEK(FLG) GOTO *OVER,*DECA
380 GOSUB *PAUSE:GOTO 370
390 *DMY            :' ■■■■■■■■ DUMMY MOVE
400 POKE FLG,0:POKE DMF,&HC9:CALL DMPT:POKE DMF,&HCD
410 ON PEEK(FLG) GOTO *OVER:RETURN
420 *PAUSE          :' ■■■■■■■■ PAUSE
430 OUT &HE6,6
440 IF FNE=0 THEN 440 ELSE LOCATE 15,10:PRINT "- PAUSE -"
450 IF FNE=&H80 THEN 450 ELSE LOCATE 15,10:PRINT SPC(9)
460 IF FNE=0 THEN 460 ELSE RETURN
470 *OVER           :' ■■■■■■■■ GAME OVER
480 OUT &HE6,6:FOR I=0 TO 499:COLOR=(0,2):COLOR=(0,0):NEXT
490 LINE (208,88)-(383,111),0,BF:COLOR 7:CLS
500 LOCATE 14,12:PRINT "GAME OVER":A=&H35D9:CALL A:POKE GKEY,0
510 GOSUB *GSC:IF ZSC>ZHS THEN ZHS=ZSC
520 OUT &H44,&HF:FOR I=1 TO 1000:B=INP(&H45) AND 1
530 IF INP(9)<>191 AND B<>0 THEN NEXT
540 GOTO *TITLE
550 *MSG            :' ■■■■■■■■ MASSAGE PUT
560 CLS:FOR I=0 TO 3:COLOR 7
570 IF I=0 THEN IF RF=1 THEN COLOR 2 ELSE COLOR 5
580 LOCATE INT((40-LEN(M$(I)))/2),10+I:FOR J=1 TO LEN(M$(I))
590 PRINT MID$(M$(I),J,1);:GOSUB *DMY:NEXT J,I:CLS:RETURN
600 *DECA           :' ■■■■■■■■ vs. DECA CHR.
610 M$(0)="WARNING!!":M$(1)="CYBER-CORE IS APPROACHING FAST."
620 M$(2)="DESTOROY THE CORE.":RF=1:GOSUB *MSG
630 A=PEEK(SST):IF A>17 THEN COLOR 2:LOCATE A,10:PRINT " ◆← BACK ";:GOSUB *DMY:G
OTO 630
640 COLOR 8-STG:CLS:OUT &HE6,6:POKE DEN,DEN(STG-1)+(SKZ-1)*5:POKE DCY,10
650 A=&HDBD0+STG*&H30:A$=HEX$(A):POKE RLM,23:POKE DCPN,0
660 POKE DPT+1,VAL("&h"+LEFT$(A$,2)):POKE DPT,VAL("&h"+RIGHT$(A$,2))
670 CALL DECA:ON PEEK(FLG) GOTO *OVER,,*STCL:GOSUB *PAUSE:GOTO 670
680 *STCL           :' ■■■■■■■■ STAGE CLEAR
690 FOR I=1 TO 100*2^(STG-1):CALL SCAD:NEXT
700 IF STG=5 THEN *ENDING
710 A=PEEK(SLD):A=A+5:IF A>16 THEN A=16
720 OUT &HE6,7:IF SKZ=1 THEN POKE SLD,A
730 M$(0)="STAGE"+STR$(STG)+" CLEAR!!":M$(1)="CHALLENGE STAGE"+STR$(STG+1)+"."
740 M$(2)="GOOD LUCK.":RF=0:GOSUB *MSG:GOTO *START
750 *ENDING         :' ■■■■■■■■ ENDING
760 OUT &HE6,6:POKE GKEY,0:COLOR 7:CLS 3:POKE SCR,9:OUT &HE6,7
770 LOCATE 10,8:PRINT "FINAL STAGE CLEAR!!"
780 LOCATE 11,10:PRINT "BONUS ";:COLOR 5
790 PRINT "1000000";:COLOR 7:PRINT "pts."
800 S=PEEK(SLD):IF S=0 THEN FOR I=0 TO 1000:NEXT:GOTO 840
810 LOCATE 18,12:PRINT "and"
820 LOCATE 7,14:PRINT "SHIELD ENERGY ■ 10000pts."
830 FOR I=1 TO S*100:CALL SCAD:NEXT
840 A=PEEK(SCT):A=(A+1) AND &HFF:POKE SCT,A
850 RESTORE *ENDMSG:CONSOLE 0,25:LOCATE 0,24
860 READ A$:IF A$="*" THEN 900
870 IF A$="" THEN A=0 ELSE READ A
880 LOCATE INT((40-LEN(A$))/2):COLOR A:PRINT A$
890 FOR I=0 TO 500:NEXT:GOTO 860
900 FOR I=0 TO 3000:NEXT:COLOR 7:CLS:LOCATE 14,10:PRINT "ONCE AGAIN !"
910 FOR I=0 TO 2000:NEXT:GOTO *INIT.
920 *GSC            :' ■■■■■■■■ GET SCORE
930 SC$="":FOR I=SCT TO SCT+2:SC$=SC$+RIGHT$("0"+HEX$(PEEK(I)),2):NEXT
940 ZSC=VAL(SC$):RETURN
950 *BUG            :' ■■■■■■■■ ERROR TRAP
960 COLOR 7:WIDTH 80:POKE GKEY,0:BEEP:PRINT "error in";ERL:CALL KECL:END
970 *DTRD           :' ■■■■■■■■ ANY DATA READ
980 COLOR=(0,0):COLOR=(1,6):FOR I=2 TO 7:COLOR=(I,7):NEXT
990 CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0:WIDTH 40,25:CLS 3
1000 RESTORE *DAT:FOR I=0 TO 4:READ DEN(I):NEXT
1010 FOR I=0 TO 8:READ T$(I):NEXT:FA=&HDF00
1020 IF PEEK(FA)=&H4D AND PEEK(FA+1)=&H53 AND PEEK(FA+2)=&H54 THEN 1170
1030 L=1450:RANDOMIZE 1:FOR I=&HBD00 TO &HBD7F STEP 2
1040 POKE I,INT(RND(1)*256):POKE I+1,INT(RND(1)*&H40)+&H80:NEXT I:AX=1:W=10
1050 ST=&HBC00:EN=&HBCFF:GOSUB *RDMAC
1060 ST=&HBD80:EN=&HBE7F:GOSUB *RDMAC
1070 ST=&HC000:EN=&HC3DF:GOSUB *RDMAC
1080 ST=&HC400:EN=&HC5BF:GOSUB *RDMAC
1090 ST=&HD000:EN=&HD0FF:GOSUB *RDMAC
1100 ST=&HD800:EN=&HDA7F:GOSUB *RDMAC
1110 ST=&HDC00:EN=&HDCFF:GOSUB *RDMAC:A=&HBC00:CALL A
1120 ST=&H7020:EN=&H703F:GOSUB *RDMAC
1130 ST=&H7080:EN=&H70FF:GOSUB *RDMAC:AX=2
1140 ST=&H7100:EN=&H717F:GOSUB *RDMAC
1150 FOR I=&H7040 TO &H707F:POKE I,0:NEXT I
1160 POKE FA,&H4D:POKE FA+1,&H53:POKE FA+2,&H54
1170 OUT &H32,INP(&H32) AND &HDF:RETURN
1180 *RDMAC         :' ■■■■■■■■ MACHINE LANG. READ SUB
1190 PRINT "Please Wait";W:W=W-1
1200 L=L+10:AD=ST:FOR K=ST TO EN STEP 32:S=0:FOR J=0 TO 1:READ A$
1210 FOR I=0 TO 15:A=VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2))
1220 S=S+A:POKE AD,A:AD=AD+AX:NEXT I,J
1230 READ A$:S$=RIGHT$("00"+HEX$(S),3)
1240 IF S$<>A$ THEN BEEP:PRINT "DATA ERROR in";L:END
1250 L=L+10:NEXT K:RETURN
1260 *ENDMSG        :' ■■■■■■■■ ENDING MASSAGE
1270 DATA ,,ENSELADUS CREDITS,4,,,,,PROGRAM/STAGE·CYBER-CORE DESIN,6,
1280 DATA INDICK-MST,5,,,,SHIP·ENEMY DESIN,6,,INDICK-J.P,5,,,,SPECIAL THANKS,6,
1290 DATA Falcom,3,INDICK-Members,5,Junji Sato,5,Junichi Uno,5
```


★フッフッフッ…私は影さんのすべてを知っている。(千葉市・AIDA16才)……【編：おっとこれは意味深なハガキ。…ガラララッ…影さん何やってんですか？引出し開けたりして。影：いや，見られてるような気がして。】

```
1300 DATA Konami,3,TAITO,3,Takao Sato,5,,and,6,,Any PILOTS,5
1310 DATA ,,,,,,,,,ENSELADUS,4,,,,,THE END,7,,,,,,,,,,*
1320 *DAT       :' ████████ ANY DATAS
1330 ' DECA CHR. ENERGY
1340 DATA 30,50,60,20,15
1350 ' TITLE
1360 DATA "          ██████████                                "
1370 DATA "          █                                         "
1380 DATA "███ ♣ █ ◆██ ███ █  ◆█♣ ██♣ █ █ ◆██"
1390 DATA "█   █♣█ █   █   █  █ █ █ █ █ █ █  "
1400 DATA "██  ███ ◢█♣ ██  █  ███ █ █ █ ◢█♣"
1410 DATA "█   █◢    █ █   █  █ █ █ █ █    █"
1420 DATA "███ █ ◢ ██◣ ███ █  █ █ ██◣ ◢█◣ ██◣"
1430 DATA "    █           █                   "
1440 DATA "◢███            █████████████████◣"
1450 ' BC00 - BCFF  *STAR ROLL PGM
1460 DATA F3210DBC2204F33E07D3E6FBC9F3F53E,06D3E63AE1BC3D32E1BCC286BC3E0F32,103
1470 DATA E1BCE5D5C5D35C1100BD21DDBCCD91BC,1120BD21DEBCCD91BC1120BD21DEBCCD,226
1480 DATA 91BC1140BD21DFBCCD91BC1140BD21DF,BCCD91BC1140BD21DFBCCD91BC1160BD,127
1490 DATA 21E0BCCD91BC1160BD21E0BCCD91BC11,60BD21E0BCCD91BC1160BD21E0BCCD91,22A
1500 DATA BCD35FC1D1E13EFFD3E43E07D3E6F1FB,C97E07774F30033E2BFEAF32CDBC0610,16D
1510 DATA 1A6F131A67FEBF3E1832D6BC38073EFE,32D6BCAF77C5015000097CFEFF200601,D18
1520 DATA 00C1091808FEBF200401003F0900C11B,7D12137C1213FE02797710C4C9808080,A40
1530 DATA 80010000000000000000000000000000,00000000000000000000000000000000,081
1540 ' BD80 - BE7F  *CHR. PUT PGM
1550 DATA CDB7BD0610EB78EDA0EDA0EDA0EDA0EB,014C00094710EED35F3AC2E6E6F9D331,26B
1560 DATA FBC9CDB7BD0608EB78EDA0EDA0EB014E,00094710F218E0F3083AC2E6F602D331,0ED
1570 DATA 08217EBDD51180021910FDCB0109D14F,ED79C93E5FC5CDB7BDC12180F3117800,E97
1580 DATA 1910FDEB210071060878012000EDB001,5800EB09EB4710F1189D214DD27E3421,B2F
1590 DATA 00DC06004F097ECB5F2805214DD23600,47E6C007072186C3CD62BE78E6300707,B73
1600 DATA 070721ADC3CD62BE78D9E604280CCD85,C3214BD2353535353535D93A4FD2673A,D61
1610 DATA 4BD23C3C3C6F78E603CDDEC17D3D3D3D,B720033C1805FE1320013D324BD247C3,C3C
1620 DATA D3BDB7118000280F3D11808028093D11,8040280311FFFF7B77237A77C9000000,AA5
1630 ' C000 - C3DF  *MAIN PGM
1640 DATA CD73C2CD1AC0CD40C0CD1AC0CD5DC1CD,1AC0CD08C2CDBAC318E606052150D2C5,1A1
1650 DATA E5CDB7C0E1C1232310F5CD00C43E0FD3,44DB45E601C8DB09E640C8AF3209C1C9,120
1660 DATA CD6FC4CDC7C43E0ED344DB453C200BDB,003C2006DB013CCA3BC3ED4B4ED2C511.E8D
1670 DATA 40703E5DCD80BDC1DB4557CB0A3005DB,010F380678FE01280105CB0A3006DB00,B4B
1680 DATA E604200678FE18280104CB0A3006DB00,E610200679FE0128010DCB0A3006DB00,961
1690 DATA E640200679FE1D28010CED434ED21180,703E5DCD80BDC97EB720293E0FD344DB,D91
1700 DATA 45E6012807DB09E640C241C33A09C13C,CA41C33EFF3209C1ED4B4ED20C0C7123,D76
1710 DATA 702B181C7E4F237E472BC5E51140703E,5DCDA2BDE1C10C79FE292003AF77C977,DB8
1720 DATA 1120703E5DCDA2BDC9002144D206037E,3C27772004AF2B10F62142D211D8F306,BE4
1730 DATA 03C50153C17EE6F00F0F0F0FB728043D,0318F90A1213130153C17EE60FB72804,A4E
1740 DATA 3D0318F90A12131323C110D53E301213,1312C9303132333435363738392100D2,7DD
1750 DATA 0610C5E5CD70C1E1C12323232310F3C9,4E2346235E7BB7CA3BC323562B2B2BE5,DC9
1760 DATA D5C53E5E114070CD80BDC1D13A4ED267,69CDF1C132C5C2E603CDDEC14D3A4FD2,1F2
1770 DATA 6768CDF1C1E60C0F0FCDDEC145E17123,702379B7280CFE28280878B72804FE19,E43
1780 DATA 2003AF77C923347AFE1F2002AF77C5D5,CDC1C2D111C070C13E5ECD80BDC9B7C8,0F3
1790 DATA 3D20022CC93D20022DC97CBDC838F918,F2E5D5C57A4321E0CF1120001910FD16,D5E
1800 DATA 005F197EC1D1E1C92100D10640C5E5CD,19C2E1C1232310F5C97EB7CA41C35F23,FF7
1810 DATA 562B7AE63F477BE63F4FE5D51140703E,5ECDA2BDD1E17BCD64C25F77E63FB720,08B
1820 DATA 03AF77C9FE2928F94F237ACD64C25777,2BE63FB728EBFE1A28E7471130703E5E,EBC
1830 DATA CDA2BDC947E6C0073003051804073001,0478C92A40D21148D21A3C1246B82801,AB0
1840 DATA C9AF122306101102D21AB7281B131313,1310F6232240D27CFED820D77DFE8020,BC9
1850 DATA D2C13E023200E0C9461B1B3E27121378,E61F121378E6E00707073C1213AF1218,9E3
1860 DATA D22B2B2B3E0007DCFEC201808007DCE0,C201804007DCE0C201800007DCE0C2C9,ECF
1870 DATA 08C51100D106401AB72807131310F8C1,08C9C17EB11213237EB0122B08C908E5,B16
1880 DATA 214ED2AF799638040E8018040E40ED44,5F23AF78963804068018040640ED44E1,AD9
1890 DATA 57CB3FBB38020E007BCB3FBA38B30600,18AF11407001010 13E5CC9CD32C3C380,B87
1900 DATA BDCD32C3C3A2BD2100D11101D1014101,3600EDB02148D21149D20168003600ED,C7F
1910 DATA B0C9CD1AC0CD37C5CDFABDCD1AC0CD37,C5CD08C2CD40C0CD1AC0CD37C5CD08C2,348
1920 DATA CDBAC318DD018000214BD2342B3E1B77,CDE0C2018000214BD234342B3535CDE0,D05
1930 DATA C2018000214BD2342BCDE0C201800021,4BD234342B3434C3E0C2DB0907D8C1AF,DA1
1940 DATA 3200E0C900000000000000000000000000,00000000000000000000000000000000,1DB
1950 ' C400 - C5BF  *ATARIHANTEI PGM
1960 DATA 2150D206057EB72861C506101102D2C5,1AB7284E06031B1B4E1AB928043CB920,979
1970 DATA 02CB8023134E1AB928043CB92002CB88,132B78B7202C121B1B1A4F131A4713C5,8F0
1980 DATA D9C11140703E5ECD80BDD97E4F237E47,2BC5D9C11140703E5DCDA2BDCD0AC1D9,012
1990 DATA AF7713131313C110A6C123231097C921,4ED25E23562102D206107EB728420E03,A33
2000 DATA 2B2B7E3DBB28083CBB28043CBB2002CB,81237E3DBA28083CBA28043CBA2002CB,A51
2010 DATA 892379B1201A772B2BE5D9E14E234611,40703E5ECD80BDCD0AC1CD14C5D92323,DF7
2020 DATA 2323232310B4C9214ED25E23562100D1,06407EB728390E03E63FBB28043DBB20,A34
2030 DATA 02CB81237EE63FBA28043DBA2002CB89,2B79B1201AE5D9E17EE63F4F237EE63F,E4D
2040 DATA 471140703E5ECDA2BDCD14C5D9360023,2310BFC92149D27E35B728123D2116FF,CB6
2050 DATA B72808473E8E77232310FB3620C9C1C1,C13E013200E0C93A4BD23C3C3C3C571E,BFA
2060 DATA 262150D206057EB7284A0E03BB28043C,BB2002CB81237EBA28043CBA2002CB89,A6B
2070 DATA 2B79B7202FCD99C53E02D354E54E2346,C5D9C11140703E5DCDA2BDD9214CD2CD,FA4
2080 DATA 99C5AFD3547E35E136003D2007C13E03,3200E0C9232310AEC9DB40E62028FADB,E2A
2090 DATA 40E62020FAC900000000000000000000,00000000000000000000000000000000,329
2100 ' D000 - D0FF  *MOVE PATTERN
2110 DATA 02020202020202020202020202020282,0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E,180
2120 DATA 02028202020202020202028202020202,02028202020202020202028202020202,240
2130 DATA 03038003030003030003830003030003,03008303000303000303800303000303,242
2140 DATA 1C1C1C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0C6C,02020202020202020202020202020202,170
2150 DATA 0F0F800F0F000F0F000F8F000F0F000F,0F008F0F000F0F000F0F800F0F000F00,33B
2160 DATA 0A0A020A020A02820206020602060686,0606020602060282020A020A020A0A8A,2AC
2170 DATA 4000002000000100840000002000001004,4000002000000100840000002000001001,1D5
2180 DATA 0F0F7F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F70,01010101010101010101010101710101,241
2190 ' D800 - DA7F  *STAGE MAP
2200 DATA 150F0B0F1F0A0B0A0B0A290F0B0F0B0F,2968157729EA0BF71F250B250B25152D,515
2210 DATA 0B2D0B2D15320B3229AA01AF2985018D,01941FE30BF715AA157715770B250B2D,88B
2220 DATA 0B301F340B310B2E1F6A0BF21F850B8A,15B215B215B21FE315F40BF615851512,9E4
2230 DATA 0B320B321F6A15F415AD15050B050B05,150F0B0F0B0F15AA2985018A018F29E3,6F4
2240 DATA 1FA801AD01B21563067706E306F71034,0B2A0B2F154301571FAF0BAF0BAF0B05,8B8
2250 DATA 01140B05011415F715C81F8F01941563,0B680B6D0B720B770B2A012F29CA01CF,7F0
2260 DATA 1F8501370BE30BF715A801B2152D1543,15340B34156515030B030BCD15CD1FA8,87F
2270 DATA 01AD01B029E515F415EA15EF290D0B2B,012F1FA515940B921F2D0B08011229F7,9B1
2280 DATA 154301880192015715AD15C901D00BAD,15851F170B2F1F6315B20BB20BB20B43,910
2290 DATA 15D40B2815030B03152A01300B2D15A8,01B21FE30B570BD215631F2801570B2A,6E7
2300 DATA 0B2D0B2A0B271F920BE50BCD0B2F0137,15630B6F0B340BA80B170B430BAD0BF4,795
2310 DATA 15850B3215770B6D15430BCD0B570B65,0BF415430BEF15D41F250B5415AD1FF4,98F
2320 DATA 15630BEF0B340B340B740BE50BAA01AF,0BC801D215830B080B570B4301AD0BAD,92B
2330 DATA 0BAD0B740BC50B14154D0B630BB20BAD,01570BA8152D0B2D0B370BE315F215E8,924
2340 DATA 15ED15D2156D0B430BA801B215340B43,0B0D0B2F15E50B571583018D019715E8,91F
2350 DATA 0BAF15C501CD01D41F280B280B280B77,0B770B770BCA01CD15320B2F1FE515F7,99E
2360 DATA 15C801AD01D21543015715650B740B2A,0B320B280B2D0B370B2F0B2815230B28,5FE
2370 DATA 0BCF0BD40BCA0BCF1F4301A801AD01B2,015715CA01CF0B2D0B28013215E301CD,A3F
2380 DATA 0BF40BE80BD30BEC15CA0B5715A801B2,29C301C801CD01D201D70BAA01AF15F4,D14
2390 DATA 0BE315410B2833410143014501470149,014B014D014F01510153015501573 3E3,65B
2400 ' DC00 - DCFF  *DECA CHR. MOVE PTN.
2410 DATA 03030303030303030300000004000008,00000000000000000000000000000000,027
2420 DATA 00000000000000000000000000000000,03030303030303030300040000640000,083
2430 DATA 94000008000000000000000000000000,00000000000000000000000000000000,09C
2440 DATA 03030303046494000464940004649400,04649400046494000464940004649400,6F0
2450 DATA 04649400046494000464940004649408,01010501010101010602020202060202,41C
2460 DATA 02020206020202020205010101010501,01090000000000000000000000000000,02F
2470 DATA 070303030B0000000000000000000000,00000000000000000000000000000000,01B
2480 DATA 00000000000000000000000000000000,00000000000000000000000000000000,000
2490 ' MY/ENEMY MISSILE
2500 DATA 000000000000000000000000CFFFCAAA,03C00DF036FCDBFF88DB226C08B002C0,B79
2510 ' WHITE HAWK/ENEMY
2520 DATA 000000003FFF8000CB50000007800000,0170000063FC3F80DD5FFA3867EBFFFE,BAC
2530 DATA 1DBEB003687FC000702A0000007C0000,00F800000EBFDF800000000000000000,76F
2540 DATA 000000000D0000B017C183F805F3CFA0,017FFE80003E7C00007DBE007FE3C7FE,C91
2550 DATA 5574BEAA005A7E00002FFC0001FDFF80,05F2CBE0174182F80D0000B000000000,BE2
2560 ' DECA. CHR.
2570 DATA 20202020202020202020202020202020,2020E0E0872097E68787E52020E487E7,AA9
2580 DATA E48791918E8E8787878787E78787E6E5,E087878787878784842087E49C9DE587,34E
2590 DATA E087878686878784842087E69E9FE787,E68790908E8E8784848487E58787E4E7,349
2600 DATA 2020E0E0872097E48787E72020E687E5,20202020202020202020202020202020,AA9
```

★私は知っている。ついにプログラム・コーナーに宛先がでたことを。（埼玉県東松山市・沢田広正17才）……【影：わぁ，すごいなすごいな，私なんてまったくぜんぜん気がつかなかったなぁ，ノーベル賞物だなぁ天才だなぁ。】

PC-88VA/2/3(N88-日本語BASIC V3.0)用
(サウンドボードII対応)



超大作RPGここに登場！

デンパーの魔道士(まどうし)

GAMA

★物　語★

女神エナーイに守られているデンパーと呼ばれる平和な島があった。そこに魔道士メロがニューカム国に伝わる「不死の魔法」を盗みだし，島を統治(とうち)するニューカム，ソコデ，ファラの3国に攻めてきた。

しかし，女神エナーイは呪(のろ)いをかけられ，行方(ゆくえ)がわからなかった。メロに対抗するには，伝説の英雄ダレニモが愛用した魔剣を手に入れるほかはなくなったのであった。

★操作方法★

移動はテンキーで，薬草は0キーで，商店，町からでるときはリターン・キーを押してください。あとは敵と出会ったり，商店の中では画面に従って操作してください。

★プログラムについて★

リスト1はお好きなファイル・ネームで，**リスト2**は，“デンパー・2”でお願いします。**リスト1**をセーブ，実行すると約1分でキャラクター・メイクになります。全部終わると自動的に**リスト2**をロード，実行します。

とにかく，つめこんでありますから気合いを入れてまちがえずに入力してください，合掌。

★最後に★

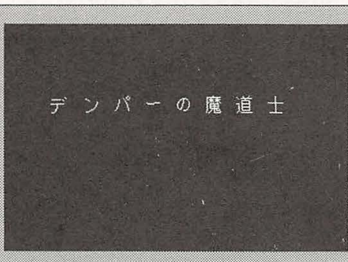
なにも考えずにつくりました。味気も毒気もない無難(ぶなん)なものになりました。キャラのデータ圧縮は我流(がりゅう)です（効率いいのか悪いのか……悪かったらゴメンネ）。

★

★　　★

《第1表》主な変数

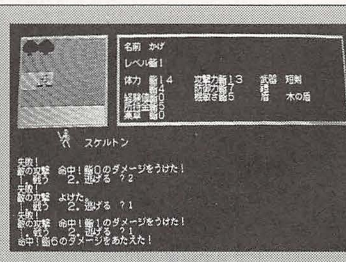
NA$，ST，VI，AS，LE，EX，GP，H，ME，WA，AR，SH，Y，P2……名前，腕力，基本体力，機敏さ，レベル，経験値，所持金，体力，薬草，武器，鎧，盾，Y座標，イベントの進み具合
IT(?，?)…アイテムのパラメータ
IT$(?)……アイテム名
最高体力………XH＝VIXLEX2
攻撃値…………S＝STXLE＋武器
攻撃値…………S＝STXLE＋武器の力
防御値…………D＝LEX2＋防具の力



▲《写真1》タイトル画面なんだけど，ちょっとさみしい気もする……



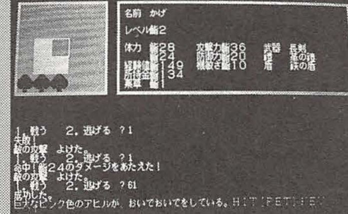
▲《写真2》城にいくと，こんなことが聞けます。街があったら必ず入りましょう



▲《写真3》スケルトンだ。それにしても失敗が多い。弱いせいもあるけど……



◀《写真4》西の森の中に洞窟(?)があった。ここの中に盗賊がいるんだ



◀《写真5》ピンク色のアヒルだって?このアヒルのだしてくる問題はおもしろいぞ

★糸井重里は我が前高ギタマン部のOBだが，今は部員が10名しかいないのでとてもさみしいです。（群馬県勢多郡・バサロ16才）……【影：そういや私って糸井重里によく似てるって言われるんだ。つぐ美：サ○顔って？】

《リスト1》キャラクター・メイキングのプログラム・リスト

```
10 CONSOLE 0,25,2,1:SCREEN ,3:SCREEN WIDTH 0,640,4:CLS 3:DIM A%(260)
20 FOR I=1 TO 11:FOR Y=0 TO 15:A=1:X=0:READ A$
30 IF MID$(A$,A,1)="@" THEN 80
40 C=VAL("&h"+MID$(A$,A,1)):IF I>7 THEN PSET (X,Y),C
50 IF I<8 AND X<16 THEN PSET (X,Y),C:PSET (31-X,Y),C
60 X=X+1:A=A+1:IF X<16 AND I<8 THEN 30 ELSE IF X<32 THEN 30
70 NEXT Y:GET @(0,0)-(31,15),A%:PUT PATTERN I,A%,4:CLS 2:NEXT I:GOTO 110
80 FOR J=1 TO VAL("&h"+MID$(A$,A+1,1)):C=VAL("&h"+MID$(A$,A+2,1))
90 IF I<8 THEN PSET (X,Y),C:PSET (31-X,Y),C ELSE PSET (X,Y),C
100 X=X+1:NEXT J:X=X-1:A=A+2:GOTO 60
110 FOR I=12 TO 15:READ C:LINE (0,0)-(31,15),C,BF
120 GET @(0,0)-(31,15),A%:PUT PATTERN I,A%,4:NEXT I
130 SAVE PATTERN "PAT",ALL
140 INPUT "名前（全角で１０文字以内）";NA$:IF LEN(NA$)>20 THEN 140
150 PRINT "腕力　体力　機敏さ　に２０点をふりわける。"
160 INPUT "腕力";ST:INPUT "体力";VI:INPUT "機敏さ";AG:IF ST+VI+AG>20 THEN 160
170 OPEN "DAT" FOR OUTPUT AS #1:PRINT #1,NA$;",";,ST,VI,AG,1,0,30,VI,0,0,0,0,15,
0:CLOSE #1:RUN "ﾃﾞﾝﾊﾟｰ.2"
180 ' ﾓﾘ
190 DATA @C4@40,@A400@4C,@8400@6C,@6400@8C,@4400CCC00@5C,4400@4C0@7C,40@AC0CCC,0
C0CC0@5C0@4C,0CCC0@7C0CCC,0C0C0@BC,40C0C00CCC22CCC2,44000C0C0CC022C2,@54@6040222
,@C40222,@C40222,@B40@42
200 ' ﾔﾏ
210 DATA @F55,@B500550,@A5077007,@950@67,@850@77,@750777DD77D,@650@9D,5@87DDD@47
,@450@5D0@5D,5550@5D0@6D,550@5D0@7D,50@5D00@7D,0@FD,@FCC,@F44,@F44
220 ' ﾏﾁ
230 DATA @F55,@F55,@F55,@C5@40,@C50707,@C50077,@75@60707,@75070700777,@750777007
07,@75077@6F,5EE6655@46@57,EE@46E@46E22FF,@E277,@E270,@E466,@D4666
240 ' ﾀﾞﾝｼﾞｮﾝ
250 DATA @F44,@F44,@F44,@540044004044,@440EE00EE0EE04,4440EEE0@7E0,440@8E0EEE0,
40EE0@5E0@4E0,0EE0@5E0@5E0,0E0EEE0@7E00,0E0EEE0EEE0EE000,0@4E0@4E0EE000,0@4E0EEE
0EEE000,0EEE00EEE0EEE000,0E0@4E00@4E00E,0EE0EE0EE0EE0EE0
260 ' ｿﾞﾝﾋﾞ
270 DATA @E0EE,@D0E55,@D0505,@B0CCC55,@60555@7C,@7055@7C,@7055C0@5C,@70CCC0@5C,@
70CC00@5B,@B0@5C,@A0@6C,@90@7C,@90@7C,@80@8C,@80@8C,@70@9C
280 ' ﾗｲｵﾝ
290 DATA @F00,@F00,@F00,@80666@5A,@806AA@56,@80AA607066,@80AA@66,@7066AA666AA,@6
0@46AA2666,@50@66AA772,@50@76@4A,@50@46E@66,@50@46E@66,@40@46EE666EEE,@40@46EE66
6EE0,@40@96E00
300 ' ﾄﾞﾗｺﾞﾝ
310 DATA @F06,@C03346,@40@54000@44,@50CCC44000772,@60CC44000444,@60CCC440044C,@6
0CCC@64C,@60CC@74C,@60@94C,@50@84CCC,@40@94CCC,000@84@5C,000@44C44@6C,000@44@9C,
000@54@8C,000@54@8C
320 ' ｽｹﾙﾄﾝ
330 DATA @C0@67@E0,@B070077007@D0,77@9070077007@D0,077@90@67@E0,0077@A077@F00,00
077@50@77@5D@A0,@407700077FFF77@7D@90,@507707700FF7@4D7@4D@80,@60@4D@407@4D7@4D@
80,@40DDD77000@47@7D@90,@80DD0770007@5D@A0,@A077@5077@D0
340 DATA @9077@7077@C0,@A077@7077@B0,@B077@7077@A0,@C077@7077@90
350 ' ﾄｳｿﾞｸ
360 DATA @C0@81@C0,@B01160660611@B0,@B011@6611@B0,@E0@46@E0,@90EEEAA@4EAA@4E@80,
@70@4E@5A8@4A@5E@60,@60@4E@6A8@5A@6E@40,@50@4E0A8A8A8A8A8000@4E000,@40@4E00@CA
000@46000,000@46000@5877@58@A0,00077@50@CE@A0,0077@40@6E@40@6E@80
370 DATA 077@40@5E@80@5E@70,77@40@5A@A0@5A@60,@60@5A@A0@5A@60,@40@7A@A0@7A@40
380 ' ﾊﾞﾝﾊﾟｲｱ
390 DATA @E0@46@E0,@D06655566@C0,@90@426255266@42@80,@B022665566622@A0,@C026@416
62@B0,@90@719166111@90,@90@719166111@90,@90@6199@61@90,@90@6199@61@90,@90@519966
@51@90,@90@51965@61@90,@90@41661755@41@90,@90@51991755511@90
400 DATA @90@5199111 7755@90,@90@5199@41777@45@50,@90@5199@61@47@60
410 ' ﾒﾛ
420 DATA @C0@46DDD@D0,@C0D66@5D@C0,@B0DDAA@48DD@B0,@B0DDAA@47DD@B0,@A011DAA7771D
11@5077000,@70@61AA@81@67000,@70111@57@A1@70,@70@61AA@A1@70,02@402000DD1AA@71DD0
002@40,002@60DDDBAA@7BDDD@602,@4020020DD11AA@81@4D00200
430 DATA 000220022DD11AA@81@5D0222,0@72DD111AA@91@6D62,22662266DD111AA@A1@6D6,66
626662DD111AA@B1@6D,@86DD111AA@C1@5D
440 DATA 4,10,5,15
```

《リスト2》デンパーの魔道士のメイン・プログラム・リスト

```
10 SCREEN ,0:CLS 3:WIDTH 80,25:CONSOLE 14,25,0,1:SCREEN WIDTH 0,320,4:GOTO 1110
20 '========== ｲﾄﾞｳ
30 PX=0:PY=0:M=0
40 IF INP(0)=254 AND ME>0 THEN PLAY "T255@10O8L16ECDE":ME=ME-1:H=H+10:GOSUB 440
50 IF INP(1)=254 THEN PY=-1:GOTO 70 ELSE IF INP(0)=251 THEN PY=1:GOTO 70
60 IF INP(0)=191 THEN PX=1:GOTO 70 ELSE IF INP(0)=239 THEN PX=-1 ELSE 30
70 IF XY(X+PX,Y+PY)=2 OR XY(X+PX,Y+PY)>13 THEN 30 ELSE X=X+PX:Y=Y+PY
80 FOR PY=-2 TO 2:FOR PX=-2 TO 2:GET PATTERN XY(X+PX,Y+PY),A%
90 PUT @(69+PX*32,35+PY*16),A%,PSET:NEXT PX,PY:IF RND<.1 THEN 160
100 PLAY "T120@110V15L8O8C":LINE (69,35)-(101,51),7,B:IF P1=1 THEN 110 ELSE 140
110 IF Y<>10 AND XY(X,Y)=3 THEN 560 ELSE IF X=50 AND Y=6 AND P2=1 THEN 880
120 IF XY(X,Y)=4 AND Y<>5  THEN 760 ELSE IF XY(X,Y)=4 AND AR=12 THEN 760
130 IF XY(X,Y)=3 AND P2=4 THEN 760 ELSE 30
140 IF X=2 AND Y=17 THEN 770 ELSE IF 6<XY(X,Y) AND XY(X,Y)<12 THEN 160 ELSE 30
150 '========== ｾﾝﾄｳ
160 PRINT "敵が現れた！":GOSUB 950:ON P1 GOTO 170,180,10,190,200,210
170 M=INT(RND*3)+1:GOTO 220
180 M=3:IF XY(X,Y)=9 AND P2<1 THEN M=10:GOTO 220 ELSE 220
190 M=INT(RND*2)+3:IF XY(X,Y)=7 AND P2<3 THEN M=11:GOTO 220 ELSE 220
200 M=INT(RND*3)+3:IF XY(X,Y)=10 AND P2<4 THEN M=12:GOTO 220 ELSE 220
210 M=INT(RND*4)+5:IF XY(X,Y)=11 THEN M=9
220 RESTORE 1240:FOR I=1 TO M:READ MNA$,PA,MH,MS,MA,MEX,MGP:NEXT I
230 GET PATTERN PA,A%:PUT (80,88),A%,PSET:LOCATE 16,12:PRINT MNA$:CLS
240 GOSUB 440:INPUT "１．戦う　　２．逃げる　";K:IF K<2 THEN 270
250 IF RND*MA<A THEN PRINT "成功した。":GOTO 400
260 PRINT "失敗！":GOTO 290
270 IF RND*MA<A/2 THEN DA=INT(RND*S/2+S/2):PLAY C1$:PRINT "命中！"; ELSE 260
280 GOSUB 330:PRINT "のダメージをあたえた！":MH=MH-DA:K=1:IF MH<1 THEN 350
290 FOR I=0 TO T*1000:NEXT I
300 PRINT "敵の攻撃 ";:IF RND*MA<A/2 THEN PRINT "よけた。":GOTO 240
310 DA=INT(RND*MS/2+MS/2-D/2):PLAY C1$:PRINT "命中！";:IF DA<1 THEN DA=0
320 GOSUB 330:PRINT "のダメージをうけた！":H=H-DA:IF H<1 THEN 980 ELSE 240
330 FOR I=1 TO LEN(STR$(DA)):PRINT CHR$(-32225+ASC(MID$(STR$(DA),I,1)));:NEXT I:
RETURN
340 '========== ｼｮｳﾘ
350 IF M=9 THEN 1000 ELSE IF M>9 THEN XY(X,Y)=15
360 IF M=10 THEN P2=1 ELSE IF M=11 THEN P2=3 ELSE IF M=12 THEN P2=4
370 LOCATE 0,24:PRINT "敵を倒した！ ";:EX=EX+MEX:GP=GP+MGP
380 DA=MEX:GOSUB 330:PRINT "ＥＸＰと";:DA=MGP:GOSUB 330:PRINT "ＧＰを得た。"
390 IF M=12 THEN PLAY C2$:WA=11:PRINT "ダレニモの魔剣を手に入れた！":GOSUB 950
400 J=CSRLIN:LOCATE 0,12:PRINT SPC(79):LINE (80,88)-(112,104),0,BF:LOCATE 0,J
410 IF EX>LE*100-1 THEN PRINT "レベル　アップ！":PLAY C2$:EX=EX-LE*100:LE=LE+1
420 GOSUB 440:IF K=2 THEN 30 ELSE 80
430 '========== ｽﾃｰﾀｽ
440 XH=VI*LE*2:S=ST*LE+IT(WA,0):D=2*LE+IT(AR,0)+IT(SH,0):A=AG*LE
450 J=CSRLIN:FOR I=3 TO 9:LOCATE 25,I:PRINT SPC(55):NEXT I:IF XH<H THEN H=XH
460 IF EX>2000 THEN EX=2000 ELSE IF GP>2000 THEN GP=2000
470 LOCATE 25,1:PRINT "名前　";NA$:LOCATE 25,3:PRINT "レベル";:DA=LE:GOSUB 330
480 LOCATE 25,5:PRINT "体力　";:DA=XH:GOSUB 330:LOCATE 31,6:DA=H:GOSUB 330
490 LOCATE 25,7:PRINT "経験値";:DA=EX:GOSUB 330:LOCATE 25,8:PRINT "所持金";
500 DA=GP:GOSUB 330:LOCATE 25,9:PRINT "薬草　";:DA=ME:GOSUB 330:LOCATE 42,5
510 PRINT "攻撃力";:DA=S:GOSUB 330:LOCATE 42,6:PRINT "防御力";:DA=D:GOSUB 330
520 LOCATE 42,7:PRINT "機敏さ";:DA=A:GOSUB 330:LOCATE 58,5
530 PRINT "武器　";IT$(WA):LOCATE 58,6:PRINT "鎧　　";IT$(AR):LOCATE 58,7
540 PRINT "盾　　";IT$(SH):LOCATE 0,J:RETURN
550 '========== ﾏﾁ
```

★すてでこ捨ててこう。うちはうちわがない。君はこのギャグにたえることができるか？（愛知県尾西市・小川克仁15才）……【影：編は変。つぐ美が口をつぐむ。Dr.D：わしは？影：Dr.は……Dr.は…。Dr.D：もういい。】

★ボツ！ボツ!!ボツ!!!ボツ〜〜!!これでみんなボツになるぞ。(山梨県南巨摩郡・エスパス15才)……【つぐ美：なんかジンマシンでそーね。影：みんなボツになったら彼をうらむよーに。決して私をうらんではいけない。】

```
560 GOSUB 950:INPUT "街があります  1．入る   2．入らない";K:IF K<>1 THEN 30
570 PRINT "1．商店に行く  2．城に行く  3．セーブする"
580 INPUT "どうする";K:IF K<1 OR K>3 THEN 420 ELSE ON K GOTO 590,680,740
590 FOR J=1 TO 10:DA=J:GOSUB 330:PRINT ". ";IT$(J);:DA=IT(J,1):GOSUB 330
600 PRINT "ＧＰ":NEXT J:INPUT "  どれを買う";K:IF K<1 OR K>10 THEN 570
610 IF GP<IT(K,1) THEN PRINT "お金が足りません。":GOTO 570
620 IF K=10 THEN 650
630 IF (WA<11 AND K<4) OR (AR<12 AND K>3 AND K<7) OR (SH<13 AND K>6) THEN 660
640 PRINT "今、持っている装備のほうがいいですよ。":GOTO 570
650 IF ME=20 THEN PRINT "もう持てません。":GOTO 590 ELSE ME=ME+1:GOTO 670
660 IF K<4 THEN WA=K ELSE IF K>6 THEN SH=K ELSE AR=K
670 GP=GP-IT(K,1):PRINT "まいどあり～！":PLAY C2$:GOSUB 440:GOTO 590
680 C=6:IF Y=15 THEN 690 ELSE IF Y=7 THEN 700 ELSE 720
690 J=2:IF P2=0 THEN J=1:GOTO 730 ELSE 730
700 J=3:IF P2=1 THEN 730
710 J=5:IF SH<13 THEN J=4:PLAY C2$:SH=13:GOTO 730 ELSE 730
720 IF P2=2 THEN J=6 ELSE IF AR=12 THEN J=7 ELSE J=8:PLAY C2$:AR=12
730 GOSUB 930:GOSUB 440:GOTO 570
740 OPEN "DAT" FOR OUTPUT AS #1:PRINT #1,NA$;",";,ST,VI,AG,LE,EX,GP,H,ME,WA,AR,S
H,Y,P2:CLOSE #1:GOTO 570
750 '========== MAP ロード
760 GOSUB 950:INPUT "1．入る   2．入らない";K:IF K<>1 THEN 30 ELSE 800
770 GOSUB 950:INPUT "1．出る   2．出ない";K:IF K<>1 THEN 30
780 IF P1>1 THEN RESTORE 1640:FOR I=2 TO P1:READ X,Y:NEXT I
790 RESTORE 1260:GOTO 820
800 IF Y=15 THEN RESTORE 1430 ELSE RESTORE 1470
810 IF Y=5 THEN RESTORE 1510 ELSE IF Y=10 THEN RESTORE 1560
820 READ P1,I,J,PA:FOR PY=0 TO 19:FOR PX=0 TO 59:XY(PX,PY)=PA:NEXT PX,PY
830 FOR PY=J TO 17:READ A$:FOR PX=2 TO I+1:XY(PX,PY)=VAL("&H"+MID$(A$,PX-1,1))
840 NEXT PX,PY:PX=0:PY=0:IF P1=1 AND K=1 THEN 860
850 IF Y=7 THEN Y=7:X=46 ELSE IF Y=6 THEN Y=6:X=30 ELSE READ X,Y
860 IF P1<P2+2 AND P1>1 THEN READ I,J,PA:XY(I,J)=PA:GOTO 420 ELSE 420
870 '========== ?
880 C=6:J=9:GOSUB 930:INPUT "1．近づく   2．無視する";K:IF K=2 THEN 30
890 C=6:J=10:GOSUB 930:INPUT WAIT 150,K:IF K=X THEN 910
900 COLOR 6,0:PRINT "大馬鹿者一っっっ！！":COLOR 7,0:GOTO 30
910 PLAY C2$:P2=2:C=6:J=11:GOSUB 930:EX=EX+200:MEX=200:MGP=0:GOTO 380
920 '========== INPUT ショリ & メッセージ
930 RESTORE 1650:COLOR C,0:FOR I=1 TO J:READ A$:NEXT I
940 FOR I=1 TO LEN(A$) STEP 2:PRINT CHR$(ASC(MID$(A$,I,2))-1);:NEXT I
950 IF M=9 THEN RETURN ELSE COLOR 4,0:PRINT "ＨＩＴ［ＲＥＴ］ＫＥＹ":COLOR 7,0
960 IF INKEY$=CHR$(13) AND INP(1)=127 THEN RETURN ELSE 960
970 '========== END
980 H=0:GOSUB 440:PLAY "T120@116L2O5ECBAFL4EDR64 D2EFE1"
990 PRINT "あなたは死んだ・・・       ＨＩＴ  ［Ｆ・５］ＫＥＹ":END
1000 A1$="T255@17L64CDEFGAL1b&b&b&b&b&b&b":PLAY "O1"+A1$,"O2R8"+A1$
1010 PRINT "メロはついに倒れた！":BGM 0:PLAY "T32RR":C=2:J=12:GOSUB 930:BGM 1
1020 A1$="AAR16AAR16AAR16AAR16":B1$="CC16R64F+.CC16R64G+.CC16R64A+.CC16R64G+."
1030 B2$="V10CC16R64V15F+.V10CC16R64V15G+.V10CC16R64V15A+.V10CC16R64V15G+."
1040 A2$=A1$+A1$+A1$+A1$:B3$="L1F+FECF+FEC&CR":C1$="T120V15L8O5"
1050 FOR J=1 TO 2:PLAY C1$+"@116L16O1",C1$+"@94O4",C1$+"@21",C1$+"@23"
1060 PLAY A2$+A2$:FOR I=1 TO 4:PLAY A2$+"AA",B1$+B1$,B2$+B2$,B2$+B2$:NEXT I
1070 PLAY ,,">"+B3$,">"+B3$:NEXT J:PLAY ,,"O1"+B3$,"O1"+B3$:CLS
1080 C=0:GOSUB 1090:C=2:GOSUB 1090:C=6:GOSUB 1090:C=2:GOSUB 1090:GOTO 1080
1090 PALETTE 2,C,0:FOR I=0 TO 1250:NEXT I:RETURN
1100 '========== ショキセッテイ
1110 STOPM:PLAY "@12V15O1A1"
1120 FOR X=0 TO 7:READ A$:PUT @(40+X*30,50),KANJI(VAL("&H"+A$)),,5,0:NEXT X
1130 IF INKEY$="" THEN 1130 ELSE RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,7,2))
1140 PALETTE:COLOR 7,0:CLS 3:SCREEN WIDTH 0,640,4:LINE (0,0)-(169,85),6,BF
1150 LINE (187,0)-(639,85),6,BF:LINE (192,3)-(634,82),0,BF
1160 LOAD PATTERN "PAT",ALL:OPEN "DAT" FOR INPUT AS #1
1170 INPUT #1,NA$,ST,VI,AG,LE,EX,GP,H,ME,WA,AR,SH,Y,P2:CLOSE #1
1180 C1$="T255@102O8L64C<C<C<C<C<C<C<C>C>C>C>C>C>C>C":C2$="T120@10L32O6CD>>C4"
1190 T=5:DIM A%(260),XY(59,19),IT(13,1),IT$(13):FOR I=1 TO 13
1200 READ A$,A,B:IT(I,0)=A:IT(I,1)=B:IT$(I)=A$:NEXT I:RESTORE 1260:GOTO 820
1210 '========== DATA etc
1220 DATA 8366,8393,8370,815B,82CC,9682,93B9,8E6D
1230 DATA 短剣,5,15,長剣,20,150,半月刀,40,1100,革の鎧,6,30,鎖かたびら,20,300,鋼の鎧,45,60
0,木の盾,5,10,鉄の盾,10,100,鋼の盾,20,200,薬草,,10,ダレニモの魔剣,70,,ファラ王の鎧,60,,ソコデ
王の盾,35,
1240 DATA スケルトン,8,10,6,7,2,2,ゾンビ,5,40,8,6,4,3,盗賊,9,25,11,25,7,9,ライオン,6,50
,40,30,15,0,戦士,9,110,70,70,20,10,オーガー,5,200,85,60,35,10,ドラゴン,7,250,90,55,50
,20,バンパイア,10,150,85,90,50,30
1250 DATA メロ,11,500,95,95,0,0,首領,9,45,35,30,50,200,キング・ドラゴン,7,300,90,45,50
0,600,バンパイア・ロード,10,300,90,95,600,60
1260 DATA 1,56,2,14
1270 DATA EEEEEEEEEECCCEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEECCCCCEEEEEEEEEEEEEEEEE
1280 DATA EEEEEEEECCCCCCCCEEEEEEEEEEEEEEECCCCCCCCCCCCCEEEEEEEEEEEE
1290 DATA EEEEC22222CCCCCCEEEEEEEEEEEEEEEEEECCC111111CCCCCCCCCCEEEE
1300 DATA EDDD2224222CCCCCEEEEEEEEEEEEEEEEEEECCCC11222211CCCCCCCCCCCE
1310 DATA DDDDDDDD222CCCCCCCCCCCCCCCCC3CCCCCC11122211CCCECCCCCCCC
1320 DATA EDDDD22222CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC1112222113CCEECCCCCEE
1330 DATA EDD222222CCCCCC111111111111DDD111111222222221111CCCCCCE
1340 DATA EECCCCCCCC111111122222222224222222222222222222211CCCCEE
1350 DATA EEECCCCCC11311222222222222222222222222211111222211CCCEEE
1360 DATA EEEEEEE22222222222222111111111111111111111112221CCCCEEE
1370 DATA EEEEEEEECCC11111111111111CCCCCCCCCCCCCCCCC111211CCCEEEE
1380 DATA EEEEEEEECCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC111CCCCEEEE
1390 DATA EEEEEEECCCCC1111111CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCEE
1400 DATA EEEEEEECCCCC11114111CCCCCCCCCCCCCCEEEEEEEEEEEE3CCCCCCEE
1410 DATA EEEEEEECCCCCC1111111CCCCCCEEEEEEEEEEEEEEEEEEEECCCCCCCCEEEE
1420 DATA EEEEEEEEECCCCCCCCCCCCCCCEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE,49,15
1430 DATA 2,20,8,15,1F11FFFF1111CCCCC111,111F1111111CC191CC11
1440 DATA 11F1111FFF11CCCCC111,11F1111FFFF111111111,11F11111111FFFFFFFF
1450 DATA 111F1FFFF1111111111,1F111F11FFFFFF11FFFF,111F11F11F111111F111
1460 DATA F1FFF1F1FFFFFF1FFFF1,1111111111111111111,2,17,16,9,1
1470 DATA 4,20,8,2,DDDDDDDDDDDD2222222D,D222222222D22DDD22D
1480 DATA DDDDDDDDD2D22D7D22D,22D222DDDD2D22DDD22D,DD2D2DD2222D222D222D
1490 DATA D22D22D2DDDDD22D22DD,DDDDDDD2D2D2DDDD22D2,2222D222D2222222DD2
1500 DATA DDDDDDDDDDDDDDDDDDDD,DDDDDDDDDDDDDDDDDDDD,2,17,17,10,15
1510 DATA 5,20,7,2,22222222DAD22222222,222222222D22222222
1520 DATA DDDDDDDDDD222222222,D2222222222222222222,DDDDDDDDDDCCCCCCCCC
1530 DATA 2222222222222222222C,CCCCCCCCCCCCCCCCCCC,1222222222222222222
1540 DATA 11111111111111111111,2222222222222222221,1111111111111111111
1550 DATA 2,17,12,7,14
1560 DATA 6,25,2,15,DDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDFDD,DFFFFFFFFFFFFFFFFDFFFDDDD
1570 DATA DDDDDDDFFDFFFDFFDDDDDDDD,FFFFFFFDFFDFBFDFFFFDFDDDD
1580 DATA FFFFFFFDFFDDDDDDDDDDFDFDD,DDDDDDDDFFFDDDFFDDFFFFFFF
1590 DATA DFFFFFFFFFFDDDFFFFDDDDDDD,DDDDDDDDDEEEEEDDDDDDDDDD
1600 DATA DFFFFFFFFDDEEEDDDFDDDDDDD,DDDDDDDFFDDEEEDDDFFFFFFFF
1610 DATA FFFDFDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD,DDDDFFFDFFDDDDDDFFDFFFFFFFD
1620 DATA DDDDDDFDDDFDDDFFDDFDDDDDD,FFFFFFFFFFFDDDFFFDFDFDFDF
1630 DATA FFFFFFFFFFFDDDFFDDFDFDFDF,DDDDDDDDDDDDDDFFFDFDFDFDF,2,17
1640 DATA 18,15,,,30,9,9,5,13,10
1650 DATA 誠は榛は淘族ぬ冴峰ん彊脱ざろでじみつだ，，喧始ら苓ん諺ぇた。守る� じだ冴峰ばぞにだはゃはすや，
，狐は悔鮒はぜぅと禦きとぎにぅはち，，ごは純ん樹げらぇ，
1660 DATA 友謝ら苓ん諺ぇた，，なごは丹どゃ吻がりね謝ん塚ず躍ぬばぅがね゛，モヮは朱化きチロヌャ惨は声慕ん
行りじでかれ゛，握龍ん謄つだ衛融ら。ごは骸ん造ゎぇ，
1670 DATA 拒第にフヴグ触はィビレき。かぅとかぅとんじでぅれ，，ィビレき悶ぅがげでぎだ，ズゲレドヴ４３６、
淘族６１、リゥカヴ２８５、カーキー５３，禅封と伽仁
1680 DATA ぅぎにるィビレき公る序秦は子ぬ片つだ゛」ぃるきどぇ。かがことモヮは寿きどげみじだ，『，ぇぇ。ぅ
ぅ汽ぬにれにら寂促，隠ど養ば尼づと壱づ，公ぃれどごゎ畢せ較きぃれ，カロば畢せ訴れ。儒ん染つで息つでゎら゛
```



倉庫番タイプのパズルゲームだ

ニゲロ！ FRESH(フレッシュ)

長内　義基

内　容

あるときFRESH君が目を覚(さ)ますと，そこはある倉庫の中だった。

そこから脱出するには四つの鍵を取ってぬけだすのだ。

遊びかた

倉庫にある荷物を動かして道を作り，鍵を取り出口へ行きます。荷物は一つずつしか運ぶことができません。動けなくなったらⒼキーを押します。

操作方法

②④⑥⑧キーで上下左右に動きます。

作ったとき苦労した点

プログラムを短くするために，いろいろな変数などを使い，やっとここまで短くしました。

そしてキャラクター・データを16進数にすればもうすこし短くなりますが，勉強不足でできませんでした。

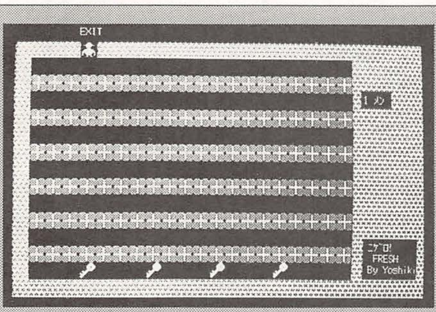
《第１表》変数表

変数	内容
BO	荷物のデータ
MA	FRESH君のデータ
KA	かべのデータ
KE	鍵のデータ
(VX，VY)	FRESH君の座標
ME	面数
L	鍵の数

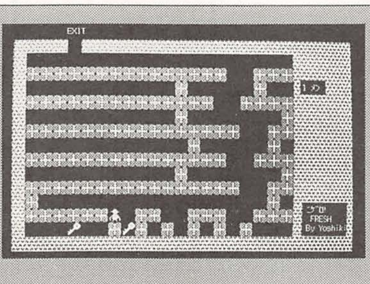
CHECKER FLAG

編：98も先月号から月２本の掲載にしましたが，ますます投稿数が増えてきています。内容もバラエティに富んでいて，グー。

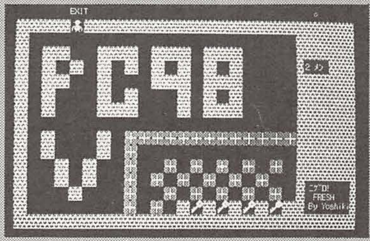
Dr.D：ところで，これは倉庫番タイプのパズルゲームじゃが，プログラム的には，むずかしくもない。キャラクターと面構成さえ，しっかりできていれば，まずは無難な作品といえるが，投稿も増えてくると，このままでは採用もむずかしくなってくるぞ。



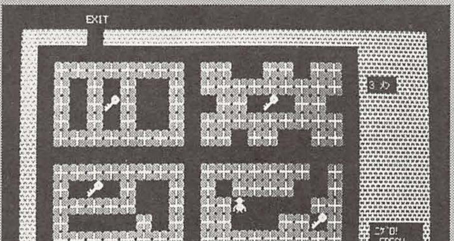
▲《写真１》鍵を全部取って出口へ。倉庫番，思いだしますね



◀《写真２》なんて頭がいいんだ(影)。これくらいだったら読者のみなさんだってできるよね(つぐ美)



▶《写真３》２面は，歯ごたえありってところかな



▼《写真４》うわー，頭がパンクしてる〜。クリアできないときはⒼキーを押そう！

★東京都台東区に住む，神奈川県の私立Ｈ中に通っている斉藤君へ。88FEを65,000円で買わないか。たのむ，買ってくれ。俺は88MA2に買い換えたいんだ。(東京都世田谷区・買ってくれ13才)……【影：おやおや。】

```
10 '**********************************************************************
20 '************       ﾆｹﾞﾛ! FRESH                          **************
30 '************           1989 11月5日                     **************
40 '************                   BY Y.Osanai              **************
50 '************                      FRESH EGGS SOFT       **************
60 '**********************************************************************
70 '************************** ｼｮｷｾｯﾃｲ ***********************************
80 SCREEN 3,3:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3:AA=0:LOCATE 32,12:PRINT "WAIT A MINUTE":BEE
P:ME=1:DIM BO(100),MA(100),KA(100),KE(100):RESTORE 120
90 '************************** ﾊｺ DATA *********************************
100 Y=0:FOR I=1 TO 24:X=AA*24:READ A$:FOR J=1 TO 24:B=VAL(MID$(A$,J,1)):PSET(X,Y
),B:X=X+1:NEXT J:Y=Y+1:NEXT I:AA=AA+1:IF AA<>4 THEN 100
110 GET@(0,0)-(23,23),BO:GET@(24,0)-(47,23),MA:GET@(48,0)-(71,23),KA:GET@(72,0)-
(95,23),KE
120 DATA 002222222200002222222200,022222222220022222222220
130 DATA 222222222226622222222222,222222222226622222222222
140 DATA 222222222226622222222222,222222222226622222222222
150 DATA 222222222226622222222222,222222222226622222222222
160 DATA 222222222226622222222222,222222222226622222222222
170 DATA 022222222226622222222222,006666666666666666666600
180 DATA 006666666666666666666600,022222222226622222222220
190 DATA 222222222226622222222222,222222222226622222222222
200 DATA 222222222226622222222222,222222222226622222222222
210 DATA 222222222226622222222222,222222222226622222222222
220 DATA 222222222226622222222222,222222222226622222222222
230 DATA 022222222220022222222220,002222222200002222222200
240 '************************* FRESH ｸﾝ DATA ****************************
250 DATA 000000000000000000000000,000000000066660000000000
260 DATA 000000000666666000000000,000000006666666600000000
270 DATA 000000066666666660000000,000066666666666666660000
280 DATA 000000005505505500000000,000000005555555500000000
290 DATA 000000000552255000000000,000000000055550000000000
300 DATA 000000001111111100000000,000000411111111114000000
310 DATA 000004411111111114400000,000044111111111111440000
320 DATA 000444111111111111444000,000444111111111111444000
330 DATA 004440333333333333044400,004440033333333330044400
340 DATA 000500003333333300005000,005550000333333000055500
350 DATA 000500002220022200005000,000000002220022200000000
360 DATA 000000222220022222000000,000000000000000000000000
370 '************************* ｶﾍﾞ DATA *********************************
380 DATA 222662222226622222266222,222662222226622222266222
390 DATA 222662222226622222266222,222662222226622222266222
400 DATA 666666666666666666666666,666666666666666666666666
410 DATA 622222266222222662222226,622222266222222662222226
420 DATA 622222266222222662222226,622222266222222662222226
430 DATA 666666666666666666666666,666666666666666666666666
440 DATA 222662222226622222266222,222662222226622222266222
450 DATA 222662222226622222266222,222662222226622222266222
460 DATA 666666666666666666666666,666666666666666666666666
470 DATA 622222266222222662222226,622222266222222662222226
480 DATA 622222266222222662222226,622222266222222662222226
490 DATA 666666666666666666666666,666666666666666666666666
500 '************************* KEY DATA *********************************
510 DATA 000000000000000555500000,000000000000005555550000
520 DATA 000000000000055555555500,000000000000055555555550
530 DATA 000000000000555555555555,000000000000055550055555
540 DATA 000000000000055550055555,000000000000055555555555
550 DATA 000000000000055555555550,000000000000055555555500
560 DATA 000000000055555555555000,000000500055555055550000
570 DATA 000005550555550000000000,000000555555550000000000
580 DATA 000500055555000000000000,005550555550000000000000
590 DATA 000555555500000000000000,000055555500000000000000
600 DATA 000555550000000000000000,005555500000000000000000
610 DATA 000555000000000000000000,000050000000000000000000,0,0
620 CLS 3:GOTO 960
630 '************************* MAIN *************************************
640 FOR A=1 TO 15:PUT@(0,A*24),KA:NEXT:FOR A=1 TO 3:PUT@(A*24,24),KA:NEXT
650 FOR A=5 TO 20:PUT@(A*24,24),KA:NEXT:FOR A=1 TO 20:PUT@(A*24,360),KA:NEXT
660 B=1:C=1:FOR A=1 TO 75:PUT@((20+B)*24,C*24),KA:IF B=5 THEN B=0:C=C+1
670 B=B+1:NEXT:LOCATE 12,0:PRINT "EXIT":LINE(520,300)-(607,358),0,BF:LOCATE 66,1
9:PRINT "ﾆｹﾞﾛ!":LOCATE 66,20:PRINT " FRESH":LOCATE 66,21:PRINT "By Yoshiki"
680 LINE(516,92)-(562,115),0,BF:LOCATE 64,6:PRINT ME;"ﾒﾝ":SCREEN 3,0
690 I$=INKEY$:IF I$="2" THEN AA=-1:BA=0 :GA=0:HA=-1:IA=0:JA=0:VY=VY+1:GOSUB 760
700 IF I$="4"           THEN AA=0 :BA=1 :GA=0 :HA=0:IA=1:JA=0:VX=VX-1:GOSUB 760
710 IF I$="6"           THEN AA=0 :BA=-1:GA=-1:HA=0:IA=0:JA=0:VX=VX+1:GOSUB 760
720 IF I$="8"           THEN AA=1 :BA=0 :GA=0 :HA=0:IA=0:JA=1:VY=VY-1:GOSUB 760
730 IF I$="G" OR I$="g" THEN RESTORE 1030:GOTO 960
740 GOTO 690
750 '************************* ﾐｷﾞ,ﾋﾀﾞﾘ,ｳｴ,ｼﾀ *****************************
760 ZX=VX*24+4:ZY=VY*24+16:VW=POINT(ZX,ZY)
770 IF VW=6 THEN VY=VY+AA:VX=VX+BA:RETURN
780 IF VY=0 THEN VY=1:RETURN
790 IF VW=5 THEN LINE((VX+GA)*24,(VY+HA)*24)-((VX+IA)*24+23,(VY+JA)*24+23),0,BF:
PUT@(VX*24,VY*24),MA:L=L+1:BEEP:RETURN
800 IF L=4 AND VX=4 AND VY=1 THEN 940
810 IF VW=2 THEN GOSUB 830:RETURN
820 LINE((VX+BA)*24,(VY+AA)*24)-((VX+BA)*24+23,(VY+AA)*24+23),0,BF:PUT@(VX*24,VY
*24),MA:RETURN
830 UW=POINT((VX-BA)*24+4,(VY-AA)*24+16)
840 IF UW=6 THEN VX=VX+BA:VY=VY+AA:RETURN
850 IF UW=2 THEN VX=VX+BA:VY=VY+AA:RETURN
860 IF UW=5 THEN VX=VX+BA:VY=VY+AA:RETURN
870 LINE((VX+GA)*24,(VY+HA)*24)-((VX+IA)*24+23,(VY+JA)*24+23),0,BF:PUT@((VX-BA)*
24,(VY-AA)*24),BO:PUT@(VX*24,VY*24),MA:RETURN
880 '*********************************************************************
890 CLS 3:LOCATE 32,12:PRINT "ｾﾞﾝﾒﾝｸﾘｱ ｵﾒﾃﾞﾄｳ!"
900 LOCATE 32,13       :INPUT "   REPLAY [Y/N]";A$
910 IF A$="Y" OR A$="y" THEN ME=1:RESTORE 1030:GOTO 960
920 IF A$="N" OR A$="n" THEN PRINT "ｵﾂｶﾚｻﾏﾃﾞｼﾀ｡":END
930 GOTO 900
940 BEEP:FOR A=1 TO 5000:NEXT:CLS 3:LOCATE 32,12:PRINT ME;"ﾒﾝ ｸﾘｱ ｵﾒﾃﾞﾄｳ!":ME=ME
+1:BEEP:FOR I=0 TO 5000:NEXT:GOTO 960
950 '************************* ﾒﾝ DATA *********************************
960 IF ME=6 THEN 880
970 CLS 3:SCREEN 3,3:VX=4:VY=1:L=0:X=1:Y=2:PUT@(VX*24,VY*24),MA
980 FOR I=1 TO 13:READ A$:FOR J=1 TO 20:B$=MID$(A$,J,1)
990 IF B$="1" THEN PUT@(X*24,Y*24),BO
1000 IF B$="2" THEN PUT@(X*24,Y*24),KA
1010 IF B$="3" THEN PUT@(X*24,Y*24),KE
1020 X=X+1:NEXT J:X=1:Y=Y+1:NEXT I:GOTO 630
1030 DATA 00000000000000000000,11111111111111111111,00000000000000000000
1040 DATA 11111111111111111111,00000000000000000000,11111111111111111111
1050 DATA 00000000000000000000,11111111111111111111,00000000000000000000
1060 DATA 11111111111111111111,00000000000000000000,11111111111111111111,0003000
3000300030000
1070 DATA 00000000000000000000,02200222022202220000,02020202020202020000
1080 DATA 02200200022202220000,02000202000202020000,02000222000202220000
1090 DATA 00000000000000000000,02000201111111111111,02000201000000000000
1100 DATA 00202001001010101010,00202001010101010100,00020001001010101010,0000000
1010232323232
1110 DATA 00000000000000000000,01111111101111111110,01010100101101010110
1120 DATA 01013100101010301010,01010100101101010110,01111111101111111110
1130 DATA 00000000000000000000,01111111101111111110,01030100101010101010
1140 DATA 01111100101010101010,01000010101001010310,01111111101111111110,0000000
0000000000000
1150 DATA 00111010002311120003,00101000002001001010,00000010100111111111
1160 DATA 12222222121200000000,00100102020200000000,00100101020200000010
1170 DATA 00100102020222222111,22222222020202100102,00001001020200100000
1180 DATA 01010101020202100002,10010101010202100110,00110111020100101100,3000100
1020200101003
1190 DATA 00001010322101010103,00001110021010101010,00001011120101010101
1200 DATA 11111001121010101010,00001111120101010101,00100000010010101010
1210 DATA 22222222101222222222,00101001010001000000,00010101020101011111
1220 DATA 01110101120101010100,00010110020100010111,11010101020101010100,3001000
0020101010103
```


★影さん，日本で海に面していない県はいくつあるか知ってますか？つい先日，勉強したばかりなんで，僕にはわかりますよ。へへん。(宮城県仙台市・社会の窓13才)……【編：こっそり地図を見てる影さんです。】

PC-9801/286シリーズ(N88DISK-BASIC(86))用



3Dシューティングのこの迫力をどうぞ

LOTUS HILL（ロータス ヒル）

蓮岡　和久

STORY

君は，宇宙パトロールの一員，今コンピュータがもっとも発達した惑星LOTUS HILLに向っているというのもLOTUS HILLからの通信がとだえてしまったのだ。そのとき偵察にでていた君の友人トニーが連絡をたった。そして君に出動命令がでた。

なんと，LOTUS HILLは，メイン・コンピュータに支配されていたのだ。君はそのくるったコンピュータを破壊しなければならない。

遊びかた

テンキーの[2][4][6][8]で8方向に動き，シフトキーで弾を撃ちます。

弾は誘導ミサイルで一番近い敵めがけてとんでいきます。敵も誘導ミサイルを撃ってきます。敵の弾がでるときは画面が一瞬白くなります。

プログラムはふつうに入力してRUNさせてください。

ボスの倒しかた

ボス1は5機の敵がくるくるまわりながら攻撃してきます。その中で弾を撃ってくる敵を倒しましょう。

むずかしい人は，640行のLE(I)＝8と650行のLE(4)=15の数値を小さくしましょう。すぐ死んでくれます。

最後に

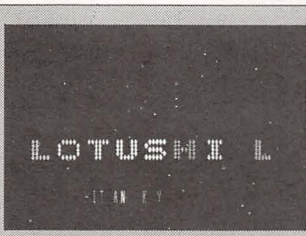
2面しかありません。REM文は入力しなくてもいいです。それとタイトルの文字が降っているときにキーを押すとデモにいきます。スペース・キーだとデモをとばします。

苦労したのはキャラのPUTで，まだときどきキャラのかけらが残ることがあります。どうもすいませんでした。

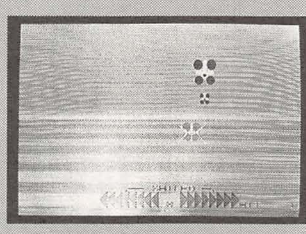
★　　　★

《第1表》変数表

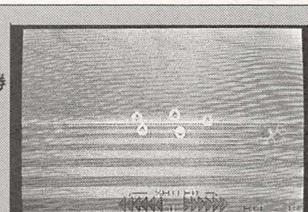
変数	内容
CH%	キャラ消し用
CD%	弾消し用
D, FX, FY, FK, MFX, MFK	弾の動き
KE%	自分を消す
JI%	自分のキャラ
BX, BY, ZM	ボスの動き用
HI%	背景
TC%	敵のキャラ
PX, PY, TX, TY, VX, VY	敵の表示
SH, MD, PR, MV, S, Q	敵の出現
X, Y, MX, MY	自分の座標
RO	ラウンド数
SS	シールド
HIT	ヒット数
GA	ゲーム・オーバーか？
XU	誘導のキツサ
CS	スクロール用
P	敵の種類
MY, SY, SX, SD	タイトル用



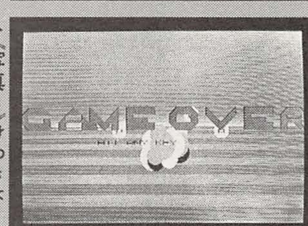
▲《写真1》タイトル画面です。こってますねー。好きなキーでスタートです。



▲《写真2》スペースハリアー＋ギャラクシーフォースって感じ。速いし，おもしろいよ。



▶《写真3》ボス登場。よし勝負だ！これがまた強いんだ



▶《写真4》けっきょく，負けちゃった。君は勝てるかな？

★2月号の表紙に載っていたDr.Dの人形が気に入ったので，BMスーパー・クイズの賞品にだしてくださいよ。つぐ美姫ならなんとかしてくれるはず。(東京都稲城市・闇黒竜の呪16才)……【つぐ美：まあ，姫だなんて。】

LOTUS HILLのプログラム・リスト

```
1 REM          LOTUS HILL メインプログラム
                   BY HASUOKA
10 COLOR 7,0,,,2:DEFINT A-Z:CONSOLE 0,25,0,1:DIM CH%(515,5),CD%(35,7),D(7),FX(7)
,FY(7),FK(7),MFX(7),MFY(7),MFK(7),TD(5),LX(5),LY(5),LK(5),MLX(5),MLY(5),MLK(5),L
E(5),KE%(515),JI%(515,2),BX(35),BY(35),HI%(41),ZM(5)
20 DIM TC%(1656,8),PX(16,8),PY(16,8),TX(16,8),TY(16,8),SH(31,2),MD(31,2),P(7):GO
SUB 1500:GOSUB 1740
30 CLS 3:COLOR:WIDTH 80,25:C=0:Y=4:X=1:GOSUB 1620:GOSUB 1200:C=0:RO=1:MX=312:MY=
96:X=8:Y=8:SS=8:U=1:GA=0:HIT=0:COLOR:GOSUB 1190:GOSUB 110:GOSUB 1100
40 PR=0:BD=0:XU=1:MN=0:FOR I=0 TO 4:TD(I)=0:NEXT:FOR I=0 TO 7:D(I)=0:NEXT:GOSUB
1620:GOSUB 300:GOSUB 1400:GOSUB 1840
45 REM                        MAIN
50 IN=INP(&HE0):IN1=INP(&HE1):X=X+((IN AND 16)=0 AND X>0)-((IN AND 64)=0 AND X<1
5)
60 Y=Y+((IN1 AND 1)=0 AND Y>0)-((IN AND 4)=0 AND Y<15)
70 GOSUB 350:GOSUB 840:GOSUB 100:GOSUB 300:GOSUB 780
80 IF U>4 THEN 1080
90 IF GA>0 THEN 1150 ELSE 50
100 PUT (MX*32+56,MY*8+32),KE%,PSET:GOSUB 520:U=1-(MX<X)+(MX>X):MX=X*32+56:MY=Y*
8+32
110 GET (MX,MY)-(MX+63,MY+31),KE%:PUT (MX,MY),JI%(0,U),OR:MX=X:MY=Y:RETURN
115 REM                       ENDING
120 TD(4)=6:FOR J=0 TO 16:FOR I=0 TO 4:LX(I)=LX(I)-(LX(I)<8)+(LX(I)>8)
130 LY(I)=LY(I)+(LY(I)>0):NEXT I:GOSUB 150:GOSUB 180
140 Y=Y-(Y<15):X=X+(X>8)-(X<8):GOSUB 160:NEXT J:WIDTH 80,25:GOTO 190
150 PUT (MX*32+56,MY*8+32),KE%,PSET:RETURN
160 MX=X*32+56:MY=Y*8+32:GET (MX,MY)-(MX+63,MY+31),KE%
170 PUT (MX,MY),JI%(0,1),OR:MX=X:MY=Y:RETURN
180 FOR I=4 TO 0 STEP -1:GOSUB 600:NEXT:FOR I=0 TO 4:GOSUB 610:NEXT:RETURN
190 RESTORE 2360:COLOR 7:FOR I=0 TO 6:READ A$:LOCATE 15,5:PRINT A$
200 GOSUB 1400:GOSUB 220:LOCATE 15,5:PRINT SPC(60):NEXT:GOTO 240
220 BEEP 1:FOR B=0 TO 2000:NEXT:BEEP 0:FOR J=0 TO 3:FOR B=0 TO 100
230 BEEP 1:BEEP 0:NEXT:FOR B=0 TO 50:NEXT:NEXT:RETURN
240 FOR I=0 TO 100:CIRCLE (320,100),I,5:NEXT
250 FOR I=100 TO 400:LINE (320,80)-(320-I,100),5:LINE (320,120)-(320-I,100),5
260 LINE (320,80)-(320+I,100),5:LINE (320,120)-(320+I,100),5:NEXT
270 FOR I=0 TO 4095 STEP 8:FOR J=0 TO 15:COLOR=(J,I):NEXT J,I
280 FOR I=0 TO 15:COLOR=(I,&HFFF):NEXT:GOSUB 1400:CLS 2:COLOR
290 FOR I=0 TO 2:GOSUB 1400:NEXT:GOTO 30
295 REM                     地表スクロール
300 CS=CS*-(CS<4)+1:ON CS GOTO 310,320,330,340
310 COLOR=(1,&HF00):COLOR=(2,&HF00):COLOR=(3,&HFF0):COLOR=(4,&HFF0):RETURN
320 COLOR=(1,&HFF0):COLOR=(2,&HF00):COLOR=(3,&HF00):COLOR=(4,&HFF0):RETURN
330 COLOR=(1,&HFF0):COLOR=(2,&HFF0):COLOR=(3,&HF00):COLOR=(4,&HF00):RETURN
340 COLOR=(1,&HF00):COLOR=(2,&HFF0):COLOR=(3,&HFF0):COLOR=(4,&HF00):RETURN
345 REM                       敵動き
350 GOSUB 880:FOR I=0 TO 4:IF TD(I)=0 THEN 370
360 J=0:GOSUB 660:ON TD(I) GOSUB 380,400,420,930,960,970:GOSUB 430
370 NEXT I:S=S+1:S=S*-(S<6):Q=Q+1:Q=Q*-(Q<36):RETURN
380 LX(I)=LX(I)+(Q>14 AND LX(I)>0)-(Q<15 AND LX(I)<15)
390 LY(I)=LY(I)+((Q<7 OR Q<23) AND LY(I)>0)-(Q>6 AND Q<24 AND LY(I)<15):RETURN
400 LX(I)=LX(I)-(Q<7 AND LX(I)<15)+(Q>15 AND LX(I)>0)
410 LY(I)=LY(I)+(Q>24 AND LY(I)>0)-(Q>6 AND Q<15 AND LY(I)<15):RETURN
420 LX(I)=LX(I)+(LX(I)>X)-(LX(I)<X):LY(I)=LY(I)+(LY(I)>Y)-(LY(I)<Y):RETURN
430 LK(I)=LK(I)-(S>4)*-(TD(I)<4):RETURN
440 TD(I)=TD(I)*-(LK(I)<7):RETURN
445 REM                       敵出現
450 IF BD=1 THEN RETURN ELSE PR=PR-(PR<MD(MN,RO)):IF PR<MD(MN,RO) THEN RETURN EL
SE IF PR=100 THEN 630
460 U=5:FOR I=0 TO 4:IF TD(I)=0 THEN U=I
470 NEXT:IF U=5 THEN RETURN ELSE TD(U)=SH(MN,RO):LX(U)=RND(1)*15:LY(U)=RND(1)*15
:LK(U)=0:MN=MN+1:PR=0:LE(U)=2:RETURN
475 REM                       自分の玉
480 IF INP(&HE8)<>191 THEN RETURN
490 DE=5:FOR I=0 TO 3:IF D(I)=0 THEN DE=I
500 NEXT:IF DE=5 THEN RETURN
510 FK(C)=7:D(C)=1:FX(C)=X:FY(C)=Y:C=C+1:C=C*-(C<4):RETURN
515 REM                       キャラ プット
520 FOR I=7 TO 0 STEP -1:IF D(I)>0 THEN GOSUB 570:GOSUB 800
530 NEXT I:FOR I=4 TO 0 STEP -1:IF TD(I)>0 THEN GOSUB 600:GOSUB 720
540 NEXT I:GOSUB 480:GOSUB 450:GOSUB 740:FOR I=0 TO 4:IF TD(I)>0 THEN GOSUB 610
550 NEXT I:FOR I=0 TO 7:IF D(I)=1 THEN GOSUB 580
560 NEXT I:RETURN
570 PUT (TX(MFX(I),MFK(I)),TY(MFY(I),MFK(I))),CD%(0,I),PSET:RETURN
580 VX=TX(FX(I),FK(I)):VY=TY(FY(I),FK(I)):VK=FK(I)+1:GET (VX,VY)-(VX+VK*2-1,VY+V
K-1),CD%(0,I):MFX(I)=FX(I):MFY(I)=FY(I):MFK(I)=FK(I)
590 LINE (VX,VY)-(VX+VK*2-1,VY+VK-1),6-(I<4),BF:RETURN
600 PUT (PX(MLX(I),MLK(I)),PY(MLY(I),MLK(I))),CH%(0,I),PSET:RETURN
610 VK=LK(I)+1:VX=PX(LX(I),LK(I)):VY=PY(LY(I),LK(I)):GET (VX,VY)-(VX+VK*8-1,VY+V
K*4-1),CH%(0,I):IF TD(I)=9 THEN 710
620 PUT (VX,VY),TC%(P(VK-1),TD(I)),OR:GOTO 730
625 REM                       ボスの出現
630 XU=0:BD=1:IF RO=1 THEN 640 ELSE 650
640 FOR I=0 TO 4:TD(I)=4:LX(I)=BX(I*7):LY(I)=BY(I*7):LE(I)=8:LK(I)=0:NEXT:RETURN
650 FOR I=0 TO 4:TD(I)=5:LE(I)=1:LX(I)=8:LY(I)=8:LK(I)=I:NEXT:TD(4)=6:LE(4)=15:G
OSUB 1860:RETURN
655 REM                       玉の動きと判定
660 IF LK(I)=FK(J) AND LX(I)=FX(J) AND LY(I)=FY(J) AND TD(I)<8 THEN 680
670 J=J+1:IF J<4 THEN 660 ELSE RETURN
680 BEEP 1:FOR B=0 TO 300:NEXT:BEEP 0:LE(I)=LE(I)+(TD(I)<>5):D(J)=2
690 TD(I)=-(LE(I)=0)*9+TD(I)*-(LE(I)>0):RETURN
700 GA=GA-(SS=0):FOR J=0 TO 1:LOCATE 19-SS,22+J:PRINT " ":LOCATE 21+SS,22+J:PRIN
T " ":NEXT:SS=SS+(SS>0):LOCATE 19,23:PRINT SS:GOSUB 1180:RETURN
710 PUT (VX,VY),TC%(P(VK-1),0),OR:TD(I)=10:GOSUB 1060:GOTO 730
720 TD(I)=TD(I)*-(TD(I)<10):IF LK(I)=7 THEN 1130 ELSE RETURN
730 MLK(I)=LK(I):MLX(I)=LX(I):MLY(I)=LY(I):RETURN
740 B=(RND(1)*7):IF B>0 THEN RETURN ELSE FOR J=0 TO 4:IF TD(J)>0 AND LK(J)<7 THE
N GOSUB 760
750 NEXT:RETURN
760 FOR I=4 TO 7:U=I*-(D(I)=0):NEXT:IF U=0 THEN RETURN
770 FX(U)=LX(J):FY(U)=LY(J):FK(U)=LK(J):D(U)=1:GOSUB 790:RETURN
780 IF BD=0 THEN RETURN ELSE U=0:FOR I=0 TO 4:U=U-(TD(I)=0):NEXT:U=(RO=2 AND TD(
4)=0)*-5+U:RETURN
790 FOR I=0 TO 15:COLOR=(I,&HFFF):NEXT:GOSUB 1390:COLOR:GOSUB 1190:RETURN
800 IF I<4 THEN FK(I)=FK(I)-1:D(I)=(FK(I)>=0)*(D(I)=1):RETURN
810 FK(I)=FK(I)+1:IF FK(I)<7 THEN RETURN
820 IF FX(I)=X AND FY(I)=Y THEN GOSUB 700
830 D(I)=0:RETURN
840 FOR I=4 TO 7:IF D(I)=1 THEN GOSUB 860
850 NEXT:RETURN
860 FX(I)=FX(I)-(FX(I)<X-XU)+(FX(I)>X+XU)
870 FY(I)=FY(I)-(FY(I)<Y)+(FY(I)>Y+XU):RETURN
880 U=5:KK=0:FOR I=0 TO 4:IF TD(I)>0 AND KK<LK(I) THEN U=I:KK=LK(I)
890 NEXT:FOR I=0 TO 3:IF D(I)=1 AND U<5 THEN GOSUB 910
900 NEXT:RETURN
910 FX(I)=FX(I)-(LX(U)>FX(I) AND FX(I)<15)+(LX(U)<FX(I) AND FX(I)>0)
920 FY(I)=FY(I)-(LY(U)>FY(I) AND FY(I)<15)+(LY(U)<FY(I) AND FY(I)>0):RETURN
925 REM                       ボスの動き
930 ZU=(Q+I*7) MOD 35:LX(I)=BX(ZU):LY(I)=BY(ZU)
940 ZM(I)=ZM(I)*-(LK(I)>0 AND LK(I)<6)+(LK(I)=6)-(LK(I)=0)
950 LK(I)=LK(I)+ZM(I):RETURN
960 LX(I)=LX(4):LY(I)=LY(4):RETURN
970 LX(4)=LX(4)-(LX(4)<X)+(LX(4)>X):LY(4)=LY(4)-(LY(4)<Y)+(LY(4)>Y):RETURN
980 REM
990 REM                       ゲーム オーバー
1000 FOR I=0 TO 3000:D$=INKEY$:NEXT:COLOR 2
1010 CLS:LOCATE 0,10:PRINT "
1020     LOCATE 0,11:PRINT "
1030     LOCATE 0,12:PRINT "
1040     LOCATE 10,14:PRINT "HIT ANY KEY"
1050 IF INKEY$="" THEN 1050 ELSE 30
1055 REM                      色々表示する
1060 HIT=HIT+1:LOCATE 35,23:PRINT USING "###";HIT:RETURN
1070 LOCATE 14,21:PRINT " ── SHILED ─ ":RETURN
1080 FOR I=7 TO 0 STEP -1:IF D(I)>0 THEN GOSUB 570
1090 NEXT:GOTO 1830
1100 WIDTH 40,25:FOR I=0 TO SS-1:LOCATE 22+I,22:PRINT "◣":LOCATE 22+I,23
1110 PRINT "◤":LOCATE 18-I,22:PRINT "◢":LOCATE 18-I,23:PRINT "◥":NEXT
1120 LOCATE 19,23:PRINT SS:LOCATE 30,23:PRINT "HIT    0":GOTO 1070
1130 IF LX(I)=X AND LY(I)=Y THEN GOSUB 700
1140 TD(I)=0:RETURN
1150 MX=X*32+56:MY=Y*8+32:FOR I=0 TO 30:X=RND(1)*64:Y=RND(1)*32:HN=RND(1)*30
1160 C=RND(1)*2+5:CIRCLE (MX+X,MY+Y),HN,C,,,,F,C:GOSUB 1170:NEXT:GOTO 1000
1170 FOR B=0 TO 10:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:RETURN
1180 FOR B=0 TO 50:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:RETURN
1190 COLOR=(0,&HA0F):COLOR=(5,&HF0):COLOR=(11,&HE0):COLOR=(15,&H9F9):RETURN
1195 REM                      タイトル
1200 DIM MY(15),SY(15),SX(15),SD(15):RESTORE 2450:FOR I=0 TO 4:READ A$(I):NEXT
```


★影さんと，編さんと，つぐ美さんが３人で漫才をしたらいいと思うな。どうです？（愛知県瀬戸市・BORGMAN16才）……【影：バンザーイ！バンザーイ！あれ？ほら，３人でしましょ。バンザーイ！編・つぐ美：……。】

```
1210 FOR I=0 TO 400:Z=RND(1)*79:C=RND(1)*7:COLOR C:LOCATE Z,24:PRINT ".":NEXT
1220 SD(C)=VAL("&h"+MID$(A$(Y),X,1)):SX(C)=X+10:SY(C)=0:MY(C)=11+Y:GOSUB 1240:C=
C+1:C=C*-(C<16):IF Y>0 OR X<66 THEN Y=Y+(X=66):X=X*-(X<66)+1:IF INKEY$="" THEN 1
220 ELSE 1330
1230 FOR X=0 TO 7:GOSUB 1240:NEXT:FOR I=0 TO 10:ROLL -5:NEXT:C=1:GOTO 1290
1240 FOR I=0 TO 15:IF SD(I)>0 THEN GOSUB 1260
1250 NEXT:RETURN
1260 GOSUB 1280:SY(I)=SY(I)+1:GOSUB 1270:SD(I)=SD(I)*-(MY(I)>SY(I)):RETURN
1270 CIRCLE (SX(I)*8,SY(I)*4),3,SD(I),,,,F,SD(I):RETURN
1280 CIRCLE (SX(I)*8,SY(I)*4),3,0,,,,F,0:RETURN
1290 RESTORE 2500:FOR J=0 TO 2:FOR I=0 TO 2:READ A$:A=VAL("&h"+A$)
1300 PUT ((J*4+I)*16+200,150),KANJI(A),PSET,J*3+I+1,0:NEXT I,J
1310 FOR I=1 TO 9:COLOR=(I,&H1C7*C):C=C*-(C<9)+1:NEXT:C=C*-(C<9)+1
1320 FOR B=0 TO 300:NEXT:IF INKEY$="" THEN GOTO 1310
1330 ERASE MY,SY,SX,SD:IF INP(&HE9)=191 THEN 1470
1335 REM ||||||▬▬▬▬▬        デモ        ▬▬▬▬▬||||||
1340 CLS 3:SCREEN ,2:RESTORE 2400:FOR I=0 TO 5:READ A$(I):NEXT
1350 LOCATE 10,10:PRINT "「"+A$(0)+"」":GOSUB 1370
1360 FOR I=1 TO 5:LOCATE 10,10+I:PRINT "「"+A$(I)+"」":GOSUB 1400:NEXT:GOTO 1410
1370 GOSUB 1380:FOR B=0 TO 900:NEXT:GOSUB 1380:RETURN
1380 FOR J=0 TO 3:BEEP 1:GOSUB 1390:BEEP 0:GOSUB 1390:NEXT:RETURN
1390 FOR B=0 TO 300:NEXT:RETURN
1400 FOR B=0 TO 20000:NEXT:RETURN
1410 CLS:FOR I=0 TO 300:X=RND(1)*640:Y=RND(1)*200:C=RND(1)*15:PSET(X,Y),C:NEXT
1420 CIRCLE (320,100),50,13,,,,F,13:I=7:X=576:Y=0:MX=576:MY=0:SCREEN,0:GOSUB 146
0
1430 FOR I=7 TO 4 STEP -1:FOR J=0 TO 5:GOSUB 1450:X=X-8:Y=Y+I+1:NEXT J,I
1440 FOR I=3 TO 1 STEP -1:FOR J=0 TO 10:GOSUB 1450:X=X-I:Y=Y-I:NEXT J,I:GOTO 147
0
1450 PUT (MX,MY),KE%,PSET:MX=X:MY=Y
1460 GET (X,Y)-(X+63,Y+31),KE%:PUT (X,Y),TC%(P(I),7-(I>3)),OR:RETURN
1470 SCREEN ,2:GOSUB 1590:SCREEN ,0:X=343:Y=112:MX=X:MY=Y:I=0:GOSUB 1460
1480 FOR I=0 TO 7:X=X-4:Y=Y-2:GOSUB 1450:FOR B=0 TO 300:NEXT B,I
1490 COLOR 2:PUT (MX,MY),KE%,PSET:RETURN
1495 REM ||||||▬▬▬▬▬        初期設定        ▬▬▬▬▬||||||
1500 SCREEN ,2:FOR K=0 TO 7:FOR Y=0 TO 15:FOR X=0 TO 15
1510 PX(X,K)=320-(8-X)*(K+1)*4-(K+1)*4:PY(Y,K)=100-(8-Y)*(K+1)-(K+1)*2
1520 NEXT X,Y,K:FOR K=0 TO 7:FOR Y=0 TO 15
1530 FOR X=0 TO 15:TX(X,K)=320-(8-X)*(K+1)*4-(K+1)
1540 TY(Y,K)=100-(8-Y)*(K+1)-INT((K+1)/2):NEXT X,Y,K
1550 RESTORE 2000:FOR I=0 TO 7:READ P(I):NEXT I
1560 FOR S=0 TO 8:FOR K=1 TO 8:WINDOW (0,0)-(63,31):VIEW (100,0)-(100+K*8-1,K*4-
1)
1570 GOSUB 1630:SCREEN 0:GET (100,0)-(100+K*8-1,K*4-1),TC%(P(K-1),S)
1580 NEXT K,S:CLS 2:SCREEN 0:GOTO 1760
1590 CLS:Y=0:FOR K=1 TO 7:FOR I=1 TO 4:LINE (0,100+Y)-(639,100+Y+K),I,BF
1600 Y=Y+K:NEXT I,K:LINE (0,0)-(639,99),0,BF:GOSUB 1190:GOSUB 300
1610 FOR I=0 TO 39:PUT (I*16,90),HI%,PSET:NEXT:RETURN
1620 FOR I=0 TO 300:D$=INKEY$:NEXT:RETURN
1630 CLS 2:GOSUB 1700:READ L:FOR M=0 TO L:READ V,X,Y,CC
1640 ON V GOSUB 1650,1670,1680,1690:NEXT M:RETURN
1650 READ A$:FOR N=0 TO 7:X1=X-8+VAL("&H"+MID$(A$,N*2+1,1)):Y1=Y-8+VAL("&H"+MID$
(A$,N*2+2,1))
1660 LINE (X,Y)-(X1,Y1),CC:X=X1:Y=Y1:NEXT N:RETURN
1670 READ X1,Y1:LINE (X,Y)-(X1,Y1),CC:RETURN
1680 READ CH:CIRCLE (X,Y),CH,CC,,,,F,CC:RETURN
1690 PAINT (X,Y),CC,7:RETURN
1700 IF S=0 THEN RESTORE 2010 ELSE IF S=1 THEN RESTORE 2030 ELSE IF S=2 THEN RES
TORE 2090
1710 IF S=3 THEN RESTORE 2120 ELSE IF S=4 THEN RESTORE 2190 ELSE IF S=5 THEN RES
TORE 2210
1720 IF S=6 THEN RESTORE 2230 ELSE IF S=7 THEN RESTORE 1900 ELSE IF S=8 THEN RES
TORE 1950
1730 RETURN
1740 RESTORE 2300:FOR J=1 TO 2:FOR I=0 TO 31:READ SH(I,J)
1750 NEXT I,J:FOR J=1 TO 2:FOR I=0 TO 31:READ MD(I,J):NEXT I,J:RETURN
1760 PUT (0,0),TC%(1141,7),PSET:GET (0,0)-(63,31),JI%(0,1)
1770 PUT (0,0),TC%(1141,8),PSET:GET (0,0)-(63,31),JI%(0,1)
1780 FOR Y=0 TO 31:FOR X=0 TO 63:C=POINT(X,Y):PSET (127-X,Y),C:NEXT X,Y
1790 GET (64,0)-(127,31),JI%(0,2):SCREEN ,2:CLS 2:SCREEN ,0
1800 RESTORE 2420:FOR I=0 TO 41:READ A$:HI%(I)=VAL("&h"+A$)
1810 NEXT:FOR I=0 TO 35:J=I*10:BX(I)=7*COS(J*3.142/180)+8
1820 BY(I)=8-7/2*SIN(J*3.142/180):NEXT:RETURN
1830 IF RO=2 THEN 120 ELSE LOCATE 13,10:PRINT "ROUND CLEAR":RO=2:GOTO 40
1840 LOCATE 13,10:PRINT "Are you ready":GOSUB 300:IF INKEY$="" THEN 1840
1850 LOCATE 13,10:PRINT "              ":RETURN
1855 REM ||||||▬▬▬▬▬        ボス表示        ▬▬▬▬▬||||||
1860 RESTORE 2260:FOR J=0 TO 15:READ A$:FOR I=0 TO 15
1870 W=VAL("&h"+MID$(A$,I+1,1)):IF W=0 THEN 1890
1880 LINE (256+I*8,68+J*4)-(263+I*8,71+J*4),W,BF
1890 NEXT I,J:RETURN
1895 REM ||||||▬▬▬▬▬        データ        ▬▬▬▬▬||||||
         ||||||▬▬▬▬▬     キャラ データ     ▬▬▬▬▬||||||
1900 DATA 17,3,22,12,15,8,3,42,12,15,8,1,30,10,7,C88F488188888888,3,32,20,7,7
1910 DATA 2,23,17,7,42,17,2,23,18,7,42,18,4,32,12,7
1920 DATA 2,23,17,7,0,9,2,0,9,7,23,18,2,23,17,7,0,30,2,0,30,7,23,18
1930 DATA 2,42,17,7,63,9,2,63,9,7,42,18,2,42,17,7,63,30,2,63,30,7,42,18
1940 DATA 3,25,23,15,5,3,38,23,15,5,1,29,17,0,9A8AC88596888888
1950 DATA 17,3,23,15,15,8,3,41,8,15,8,1,28,10,7,FFC6114A88888888,3,39,17,7,7
1960 DATA 2,27,19,7,47,11,2,27,20,7,47,12,4,32,12,7
1970 DATA 2,27,19,7,5,18,2,5,18,7,27,20,2,27,19,7,15,31,2,15,31,7,27,20
1980 DATA 2,47,11,7,52,2,2,52,2,7,48,12,2,47,11,7,63,18,2,63,18,7,47,11
1990 DATA 3,35,22,15,5,3,47,18,15,5,1,31,15,0,A8CCC655A7888888
2000 DATA 0,11,46,121,252,455,746,1141
2005 REM  0123456789ABCDEF0123456789ABCDEF 0123456789ABCDEF0123456789ABCDEF
2010 DATA 8,3,31,15,5,31,3,25,15,7,25,3,40,5,7,10,3,50,3,6,6,3,60,2,5,4
2020 DATA 3,43,20,6,20,3,31,15,5,20,3,20,20,6,15,3,35,12,7,9
2030 DATA 19,3,15,8,7,13,3,48,8,7,13,3,46,26,7,11,3,17,26,7,11
2040 DATA 3,15,8,5,12,3,48,8,5,12,1,27,3,7,F8A88F8F08788082
2050 DATA 4,31,8,7,3,17,26,5,10,3,46,26,5,10,1,27,18,7,5647184A8BF8F8F5
2060 DATA 4,20,18,7,1,36,18,7,B6C7F8CA8B181815,4,43,18,7
2070 DATA 1,23,21,7,CAB9B8B7C6888888,4,27,21,7,3,31,21,5,3,3,32,21,5,3
2080 DATA 1,23,20,6,184887F8C8888888,1,40,20,6,F8C8871848888888
2090 DATA 11,3,15,15,7,18,3,48,15,7,18,3,15,15,6,15,3,48,15,6,15
2100 DATA 1,22,23,7,FFD8F18888888888,4,25,25,7,3,31,25,5,3,3,32,25,5,3
2110 DATA 2,22,23,7,0,28,2,36,23,7,63,28,2,0,28,7,25,25,2,63,28,7,36,25
2120 DATA 17,1,30,15,7,5517199FEFE7C185,1,32,15,7,B5F7F97F2F274185
2130 DATA 2,31,15,7,31,18,4,29,15,7,4,33,15,7,3,23,20,5,4,3,39,20,5,4
2140 DATA 2,12,12,7,16,3,2,50,12,7,46,3,1,16,3,7,F6F7A8F9FA888888
2150 DATA 4,31,8,6,2,11,11,7,5,10,2,5,10,7,0,0,2,5,10,7,0,20
2160 DATA 2,51,11,7,58,10,2,58,10,7,63,0,2,58,10,7,63,20,3,31,12,7,3
2170 DATA 6,3,31,16,7,31,3,22,10,5,4,3,41,10,5,4,3,31,24,5,4
2180 DATA 3,31,16,6,12,3,31,16,5,8,3,31,16,6,5
2190 DATA 5,3,32,16,7,32,3,32,9,6,5,3,20,20,6,5,3,44,20,6,5
2200 DATA 3,32,16,5,12,3,32,16,6,8
2210 DATA 8,3,15,25,6,15,3,49,25,6,15,2,0,0,7,0,15,2,63,0,7,63,15,2,0,0,7,63,0
2220 DATA 2,0,16,7,63,16,4,32,5,7,1,23,16,7,FFC8F18888888888,4,32,18,7
2230 DATA 8,3,32,16,15,32,3,32,16,7,13,3,32,16,5,11,1,25,10,7,8086F8F88F8B8888
2240 DATA 4,32,5,7,1,20,15,7,0808488CF8F8F888,1,44,15,7,F8F8E88C08082888
2250 DATA 4,15,16,7,4,50,16,7
2255 REM ||||||▬▬▬▬▬        ボス  データ        ▬▬▬▬▬||||||
2260 DATA 0000888888880000,0088889999888800,0888889DD9888880,8888899999888888
2270 DATA 8989888888889898,8888888558888888,F88FF888888FF88F,8888888118888888
2280 DATA 0088886688888800,000888E88E888000,00008C8CC8C80000,0000088558800000
2290 DATA 0008888888880000,8088888888888808,8E8888888888888E8,8E88888888888E8
2295 REM ||||||▬▬▬▬▬        敵出現        ▬▬▬▬▬||||||
2300 DATA 1,1,1,1,2,1,1,1,3,1,1,1,2,1,1,1,1,1,2,1,1,1,1,1,1,2,2,2,2,2,2,3
2310 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,3,3,3,3,3,3,3,3,3,1,2,3,1,2,3,1,2,3,1,2,3
2320 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20
2330 DATA 20,20,15,15,15,15,15,10,10,15,10,15,10,15,15,100
2340 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20
2350 DATA 15,15,10,15,15,20,15,15,10,15,15,20,20,10,10,100
2355 REM ||||||▬▬▬▬▬        メッセージ        ▬▬▬▬▬||||||
2360 DATA ワタシハ コノホシノメインコンピューターダ
2370 DATA コノホシニワモウヒトワイナイ,ミンナヤッツケタ
2380 DATA マエニモワタシヲヤッツケニキタ,モノガイタガヤラレテシマッタ
2390 DATA ・・・ヨウダ,トウトウサイゴノトキガキタヨウダ
2400 DATA PPPP PPPP,はい,トニーがLOTUSHILLで連絡をたった
2410 DATA えっ,LOTUSHILLにいってもらいたい,はい わかりました
2415 REM ||||||▬▬▬▬▬        空  データ        ▬▬▬▬▬||||||
2420 DATA 10,A,8080,8080,8080,0000,0808,0808,0808,0000,4992,4992,4992,0000
2430 DATA 2449,2449,2449,0000,AAAA,AAAA,AAAA,0000,5555,5555,5555,0000,EEEE,EEEE
2440 DATA EEEE,0000,BBBB,BBBB,BBBB,0000,FFFF,FFFF,FFFF,0000,FFFF,FFFF,FFFF,0000
2445 REM ||||||▬▬▬▬▬        タイトル  データ        ▬▬▬▬▬||||||
2450 DATA 1100000222200033333004400440005555500660066000777700088000099000
2460 DATA 1100000200002000033000440044005000000006600660000770000880000990000
2470 DATA 1100000200002000033000440044000555500066666600007700008800099000
2480 DATA 1100000200002000033000440044000000005006600660000770000880000990000
2490 DATA 1111100022220000033000004444000555550006600660007777000888880099999
2500 DATA 2948,2949,2954,2941,294E,2959,294B,2945,2959
```

★もっとX1用のソフトをだせー。88にできてX1にできないことはない。(三重県名賀郡・XANADUはいい17才)
……【編：これはなかなかむずかしい問題だね。とりあえずは、ベーマガのプログラムで楽しんでね。】

S1用



追いかけ宝さがしアクション・ゲーム

Ponta（ポンタ）

哲郎kim.ch

内容

主人公ポンタを動かして鍵を三つ集めて出口に行くのだ。

遊びかた

スペース・キーでスタートです。テンキーでポンタ（ぼうしをかぶった人）を動かします。敵（頭が大根みたいなやつ）につかまらないようにして，自分を動かしてください。

左下にある倉庫へ行くと，爆弾をもらうことができます。爆弾は一度に五つまで持つことができます。リターン・キーで爆弾をおき，もう一度リターン・キーを押すと爆発します。爆弾を中心とした3×3キャラ内に宝箱があれば開いて中のものが出現し，敵がいれば消え（しばらくすると復活する），自分（ポンタ）がいれば死に，宝物があるとそれは消えてなくなってしまいます。

宝箱の中の宝物は鍵，スコップ，ペンダントがあり，鍵を三つ集めると右下の出口があくので，そこから脱出すればクリアです。

スコップを持っているとスペース・キーで自分が向いている方向の下の床に穴を掘ることができます。持っているスコップの数は右のほうにあるDIGの数で表され，1回掘るごとに一つずつ減っていきます。持てる数に制限はありません。スタート時には五つ持っています。

ペンダントは取ると敵が両方とも消えます。しばらくすると復活します。

Gキーを押すか，敵につかまるか，爆弾にまきこまれると1人死にます。3人死ぬとゲーム終了。

敵について

敵の移動は多少変わっています。横は普通に移動しますが，縦の移動をするときは「ピピピ」と音が鳴って，その敵はしばらく動きが止まり，そしてテレポートで自分と縦座標を合わせてきます。この敵の移動に慣れることも一つのポイントでしょう。

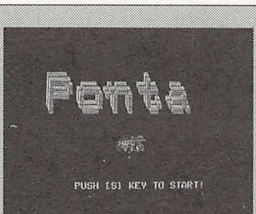
物体の法則

・はしごと爆弾の前は通ることができるが，その他のものは通りぬけることはできない。

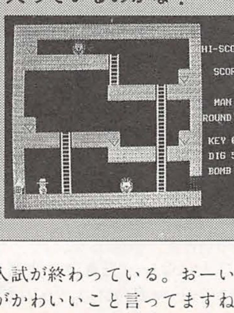
・すべての物の上にのっかることができる。

・敵が宝物の前を通るとその宝物は消されてしまう。もし鍵なんかを消されたら，その面はあきらめなさい。

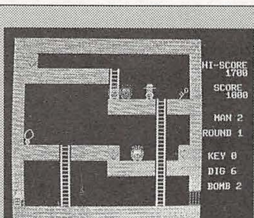
・爆弾は何かの上でないとおくことができない。穴は床の上に何かあると掘れない。また，どちらの動作も自分の足が何かについてなくてはならない。



▲《写真1》タイトル画面です。Sキーでスタートします



▼《写真2》1面。さーて宝箱には，何が入っているのかな？



▲《写真3》敵がワープしてくるし，宝箱を取らなくちゃいけないし…。忙がしいゲーム



▼《写真4》いきなり飛んで3面。こりゃ，めんどくさそう

★1か月後には私立の入試が終わっている。おーい1か月後の俺ちゃんと合格したかーっ！（千葉市・幕末狂人15才）……【編：狂人君がかわいいこと言ってますね。影：さてさて，結果はどうじゃったかな？どれどれ。】

《第1表》変 数 表

NO	キャラの向いている方向
DI	DIGの数
KE	取ったKEYの数
BO	爆弾の数
IC( )	復活するまでのカウント
JC( )	縦移動するときの停止カウント
BX, BY	爆弾の座標
BB	その面の宝箱の数
BI( )	その宝物の種類

・爆弾の使いかた（足場にもできる），穴の掘りかた，敵の移動のしかたがポイントでしょう。

コンティニューについて

ゲーム・オーバーになるとコンティニューをするかきいてくるので答えてください。Ｙと答えると何面からかきいてきます。持っているスコップと爆弾の数は死んだときと同じなので，場合によっては死んだ面より何面か前からはじめる必要があることがあります。

★　★

Pontaのプログラム・リスト

```
10 WIDTH 40:SCREEN ,,1:POKE&HFFE0,4:RANDOMIZE TIME:COLOR 7,0,0:CLS
20 DIM TC(4),K(4),P(255),KK(255),IX(10),IY(10),BI(10):Z(0)=1:Z(1)=7
30 FOR I=0 TO 1
40 SYMBOL(I,0),"ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ0123456789",,,Z(I),PSET:NEXT
50 FOR I=0 TO 25:IMAGE(I*8,0),I+65:NEXT:FOR I=26 TO 35:IMAGE(I*8,0),I+22:NEXT
60 GOSUB 1350:GOSUB 1010
70 REM  MAIN
80 IF SCREEN(X*2,Y*2+2)=&H20 AND POINT(X*32+4,(Y+1)*16+2)=0 AND POINT(X*32+4,Y*1
6)<>7 THEN XX=0:YY=1:GOSUB 290:GOTO 320
90 KI=PEEK(&HFFE0):ON KK(KI) GOSUB 110,120,130,140,590,540,880:GOTO 320
100 REM  CHECK
110 XX=0 :YY=1 :DF=1:GOTO 160
120 XX=-1:YY=0 :NO=1:GOTO 160
130 XX=1 :YY=0 :NO=2:GOTO 160
140 IF POINT(X*32+4,Y*16)<>7 THEN RETURN
150 XX=0 :YY=-1:NO=3
160 VX=(X+XX)*2:VY=(Y+YY)*2
170 S=SCREEN(VX,VY):ON P(S) GOSUB 180,200,230,240,260:DF=0:RETURN
180 IF DF=1 THEN NO=3:DF=0
190 GOTO 290
200 KE=KE+1:PLAY"O6L20CG":LOCATE 36,15:PRINT KE;:SC=SC+100:GOSUB 510
210 IF KE=3 THEN PUT@C(30,20),K:PLAY"O4L12GABL4O5C.","O3L12CDEL4F."
220 GOTO 290
230 DI=DI+1:PLAY"O6L20CG":LOCATE 36,17:PRINT DI;:SC=SC+100:GOSUB 510:GOTO 290
240 FOR I=0 TO 1:PUT@C(X(I)*2,Y(I)*2),K:IC(I)=15:PLAY"O3L40GC":NEXT
250 SC=SC+500:GOSUB 510:GOTO 290
260 IF BO<5 THEN BO=BO+1:PLAY"O4L32EG":LOCATE 37,19:PRINT BO;
270 RETURN
280 REM  MOVE
290 PUT@C(X*2,Y*2),K:X=X+XX:Y=Y+YY:LOCATE X*2,Y*2:PRINT MC$(NO);
300 IF X=15 AND Y=10 THEN 780 ELSE RETURN
310 REM  ENEMY
320 N=1-N:ABC=PEEK(&HFFE0)
330 IF IC(N)=0 THEN 370
340 IC(N)=IC(N)-1:IF IC(N)>0 THEN 80
350 A=INT(RND*13)+1:B=INT(RND*9)+1:IF SCREEN(A*2,B*2)<>&H20 THEN 350
360 X(N)=A:Y(N)=B:GOTO 80
370 IF SCREEN(X(N)*2,Y(N)*2+2)=&H20 AND POINT(X(N)*32+4,(Y(N)+1)*16+2)=0 AND POI
NT(X(N)*32+4,Y(N)*16)<>7 THEN YY(N)=1:XX(N)=0:GOTO 480
380 IF JC(N)=0 THEN 420
390 JC(N)=JC(N)-1:IF JC(N)>0 THEN 80
400 S=SCREEN(X(N)*2,(Y-L)*2):IF S<>&H20 THEN IF L=0 THEN L=1:GOTO 400 ELSE L=0:G
OTO 80
410 PUT@C(X(N)*2,Y(N)*2),K:Y(N)=Y-L:L=0:GOTO 490
420 A=INT(RND*15):IF A=0 THEN JC(N)=5:PLAY"O6L16CCC":GOTO 80
430 YY(N)=0:IF A>8 THEN XX(N)=SGN(X-X(N)) ELSE IF A<3 THEN XX(N)=INT(RND*3)-1
440 S=SCREEN((X(N)+XX(N))*2,Y(N)*2)
450 IF S=&HB7 OR S=&HC5 OR S=&HC7 OR S=&HCC OR S=&HCD OR X(N)+XX(N)=16 THEN XX(N
)=-XX(N):GOTO 80
460 IF X(N)+XX(N)=X AND Y(N)=Y THEN GOSUB 880
470 REM  MOVE ENEMY
480 PUT@C(X(N)*2,Y(N)*2),K:X(N)=X(N)+XX(N):Y(N)=Y(N)+YY(N)
490 PUT@C(X(N)*2,Y(N)*2),TC:GOTO 80
500 REM  SCORE
510 LOCATE 35,7:PRINTUSING"#####";SC;:IF HI>=SC THEN RETURN
520 LOCATE 35,4:PRINTUSING"#####";SC;:RETURN
530 REM  DIG
540 IF DI=0 OR NO=3 THEN RETURN ELSE VM=X-(NO+(NO=2)*3)
550 IF SCREEN(VM*2, Y    *2)<>&H20 OR POINT(VM*32+4,Y*16+2)<>0 THEN RETURN
560 IF SCREEN(VM*2,(Y+1)*2)<>&HC7 THEN RETURN
570 PUT@C(VM*2,(Y+1)*2),K:DI=DI-1:LOCATE 36,17:PRINT DI;:RETURN
580 REM  BOMB
590 IF BC=1 THEN 650
600 IF BO=0 OR NO=3 THEN RETURN ELSE VM=X-(NO+(NO=2)*3)
610 IF SCREEN(VM*2, Y    *2)<>&H20 OR  POINT(VM*32+4, Y    *16)=7 THEN RETURN
620 IF SCREEN(VM*2,(Y+1)*2)= &H20 AND POINT(VM*32+4,(Y+1)*16)=0 THEN RETURN
630 SYMBOL(VM*32,Y*16),"ﾈﾉ",2:SYMBOL(VM*32,Y*16+8),"ﾊﾋ",2
640 BO=BO-1:LOCATE 37,19:PRINT BO;:BX=VM:BY=Y:BC=1:RETURN
650 SOUND 6,15:SOUND 7,&HF7:SOUND 8,&H10:SOUND 11,8:SOUND 12,30:SOUND 13,0
660 FOR I=1 TO 3:FOR J=1 TO 3
670 S=SCREEN(((I-2)+BX)*2,((J-2)+BY)*2):IF P(S)>0 AND P(S)<5 THEN 750
680 ON P(S)-4 GOTO 760,760,690,700,720:GOTO 750
690 GOTO 880
700 IF (I-2)+BX=X(0) AND (J-2)+BY=Y(0) THEN IC(0)=15 ELSE IC(1)=15
710 SC=SC+500:GOSUB 510:GOTO 750
720 D=1
730 IF (I-2)+BX=IX(D) AND (J-2)+BY=IY(D) THEN 740 ELSE D=D+1:GOTO 730
740 LOCATE IX(D)*2,IY(D)*2:PRINT IC$(BI(D));:GOTO 760
750 LOCATE((I-2)+BX)*2,((J-2)+BY)*2:PRINTS$:PUT@C(((I-2)+BX)*2,((J-2)+BY)*2),K
760 NEXT J,I:FOR I=0 TO 1:SYMBOL(BX*32,BY*16+I*8),"  ",2:NEXT:BC=0:RETURN
770 REM  ROUND CLEAR
780 LOCATE 12,13:PRINT"ROUND CLEAR":SC=SC+1000
790 PLAY"O4L16CGFECGFEEFGABAGFEEEFGFEDCGFEL4CL2RRMF","O3L4CCEBEGFC":PLAY"MB"
800 RO=RO+1:IF RO<11 THEN 1160
810 REM  ENDING
820 COLOR ,,1:CLS:RESTORE 2030
830 READ P$(2),P$(3),P$(4),P$(6):P$(1)=P$(2)+"LBAA":P$(5)=P$(3)
840 FOR I=1 TO 4:READ R$:LOCATE 7,I*4:PRINT R$:PLAY P$(I):NEXT
850 LOCATE 15,20:PRINT MC$(2):PLAY P$(5):PUT@C(17,20),TC:PLAY P$(6)
860 LOCATE 0,22:POKE&HFFE0,&HF0:COLOR 7,,0:END
870 REM  DIE
880 PLAY"O2L25CGL1RRMF","O4L25CG":PLAY"MB"
890 FOR I=Y*2+1 TO 23:PUT@C(X*2,I-1),K:LOCATE X*2,I:PRINT MC$(3);
900 A$="L64N"+STR$(60-I):PLAY A$:NEXT
910 MA=MA-1:IF MA>0 THEN 1160
920 REM  GAME OVER
930 CLS:LOCATE 9,12:PRINT"GAME OVER";:POKE&HFFE0,&HF0
940 LOCATE 7,14:INPUT"CONTINUE?(Y/N)";Z$
950 IF Z$="N" THEN POKE&HFFE0,4:GOTO 1010 ELSE IF Z$<>"Y" THEN 940
960 IF RO=1 THEN 990
970 COLOR 7,,0:LOCATE 5,16:PRINT"ﾅﾝﾒﾝ ｶﾗ?( 1 -"RO")";:INPUT Q
980 IF Q>RO THEN 960 ELSE RO=Q
990 SC=0:MA=3:G=0:Q=0:POKE&HFFE0,4:GOTO 1130
1000 REM  TITLE
```

★影さんはグルメのようだが私はするめだと思う。（神奈川県横須賀市・ファクト17才）……【影：一夜干しのスルメを冬の寒い日，ストーブで焼きながら一家団らんするのがいーんだよね。編：確かにスルメだわ。】

```
1010 CLS:COLOR ,,0:FOR I=29 TO 38
1020 SYMBOL(30+I,I),"Ponta",10,5,7+(I=33)*7+(I)33)*2+(I=38)*4,PSET:NEXT
1030 COLOR ,,1:LOCATE 0,12:PRINT"ｷﾘ"+KA$+"ｸﾙ":LOCATE 2,12:PRINT"  "+KA$+"  "
1040 GET@C(0,12)-(1,13),TC:GET@C(2,12)-(3,13),K
1050 X=2:XX=0:LOCATE 9,18:PRINT"PUSH [S] KEY TO START!"
1060 LOCATE X,12:PRINT MC$(2):PUT@C(XX,12),TC
1070 IF PEEK(&HFFE0)=&HBA THEN 1120
1080 FOR I=0 TO 40:NEXT:PUT@C(X,12),K:PUT@C(XX,12),K
1090 X=X+1:XX=XX+1:IF X=30 THEN X=0 ELSE IF XX=30 THEN XX=0
1100 GOTO 1060
1110 REM ◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣
1120 SC=0:RO=1:MA=3:DI=5:BO=0:G=0:Q=0
1130 RESTORE 1150:FOR I=1 TO 9:READ A$:P(VAL("&H"+A$))=I:NEXT:P(&HCC)=6:P(&HD2)=
7:P(&HB5)=7
1140 FOR I=1 TO 7:READ A$:KK(VAL("&H"+A$))=I:NEXT
1150 DATA 20,B9,BD,C1,CD,C7,B1,B7,C5,CD,B7,BE,BD,AF,80,B9
1160 CLS:COLOR ,,1:IF SC)HI THEN HI=SC
1170 LOCATE 32,3 :PRINT"HI-SCORE";:LOCATE 35,4 :PRINTUSING"#####";HI;
1180 LOCATE 34,6 :PRINT"SCORE"   ;:LOCATE 35,7 :PRINTUSING"#####";SC;
1190 LOCATE 34,10:PRINT"MAN";MA  ;:LOCATE 32,12:PRINT    "ROUND";RO;
1200 LOCATE 33,15:PRINT"KEY 0"   ;:LOCATE 33,17:PRINT    "DIG"  ;DI;
1210 LOCATE 33,19:PRINT"BOMB";BO ;
1220 IG$(&HEB)=R1$(RO),R2$(RO),R3$(RO):IG$(&HEA)=R4$(RO),R5$(RO),R6$(RO)
1230 IG$(&HE9)=R7$(RO),R8$(RO),R9$(RO):IG$(&HEB)=R10$(RO),R11$(RO),R12$(RO)
1240 SYMBOL(0,1),"♠♥":SYMBOL(0,9),"♦♣":LINE(0,0)-(15,11),,1,B
1250 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 11:W=POINT(I,J):LOCATE I*2,J*2:PRINT CH$(W);
1260 ON W+1 GOTO 1310,1310,1270,1280,1280,1280,1290,1300
1270 SYMBOL(I*32,J*16),"ﾑﾝ",2:SYMBOL(I*32,J*16+8),"ﾑﾝ",2:GOTO 1310
1280 G=G+1:IX(G)=I:IY(G)=J:BI(G)=W-2:BB=G:GOTO 1310
1290 X(Q)=I:Y(Q)=J:Q=1:GOTO 1310
1300 X=I:Y=J
1310 NEXT J,I
1320 LOCATE 0,20:PRINT"ﾍﾎ";KA$;"ﾏﾐ";:LOCATE 30,20:PRINT"ﾌﾜ";KA$;"ﾞﾟ";
1330 NO=2:DF=0:KE=0:IC(0)=0:IC(1)=0:JC(0)=0:JC(1)=0:BC=0:G=0:Q=0
1340 ABC=PEEK(&HFFE0):RETURN 80
1350 REM ◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣ CHR ◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣
1360 RESTORE 1490:COLOR ,,1
1370 FOR I=177 TO 209:READ A$,B$,C$:IG$(I)=A$,B$,C$:NEXT
1380 SYMBOL(0,0),"ｲｱｴｳｵｶｷｸﾅﾆﾌﾑ",-1:FOR I=0 TO 11:IMAGE(I*8,0),I+210:NEXT
1390 SYMBOL(0,0),"ﾌﾜ",,-1:IMAGE(0,0),222:IMAGE(8,0),223
1400 KA$=CHR$(&H1F)+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1D)
1410 RESTORE 1440:S$="●●"+KA$+"●●":IC$="000000000000":'0=12ｺ
1420 FOR I=1 TO 3:READ A$,B$,C$,D$:MC$(I)=A$+KA$+B$:IC$(I)=C$+KA$+D$:NEXT
1430 FOR I=0 TO 7:READ A$,B$:CH$(I)=A$+KA$+B$:NEXT
1440 DATA ｱｲ,ｳｴ,ｹｺ,ｻｼ,ﾒﾓ,ﾔﾕ,ｽｾ,ｿﾀ,ｵﾖ,ｶﾗ,ﾁﾂ,ﾃﾄ
1450 DATA "  ","  ",ﾇﾇ,ﾇﾇ,"  ","  ",ﾅﾚ,ﾆﾛ,ﾅﾚ,ﾆﾛ,ﾅﾚ,ﾆﾛ,ｷﾘ,ｸﾙ,ﾒﾓ,ﾔﾕ
1460 RESTORE 1820
1470 FOR I=1 TO 10:READ R1$(I),R2$(I),R3$(I),R4$(I),R5$(I),R6$(I),R7$(I),R8$(I),
R9$(I),R10$(I),R11$(I),R12$(I):R4$(I)=R4$(I)+IC$:R5$(I)=R5$(I)+IC$:R6$(I)=R6$(I)
+IC$:R10$(I)=R10$(I)+IC$:R11$(I)=R11$(I)+IC$:R12$=R12$(I)+IC$:NEXT:RETURN
1480 REM ◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣ CHR DATA ◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣
1490 DATA 070F0F0FFF0F0B0F,070F0F00FF0F0B0F,070F0F00FF000000
1500 DATA E0F0F0F0FFF0F0F0,E0F0F000FFF0F0F0,E0F0F000FF000000
1510 DATA 070000000000001C,070F1F1817180F1C,000F1F1817180F1C
1520 DATA E000000000000070,E0F07BDBB87BF070,00F07BDBB87BF070
1530 DATA 070F0F0FFF0F2F07,070F0F00FF0F3F37,070F0F00FF001030
1540 DATA 0700000000000606,373F1F0F0F070606,303F1F0F0F070606
1550 DATA 000000000000F9F9D,042252 0A3A4F1F1F,000000000000F9F9F
1560 DATA FFBFB7D37070301C,1F0C06030000001C,FFBCB6D77F7F3F00
1570 DATA 0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
1580 DATA 0000000070888888,0000000070888888,0000000000000000
1590 DATA 1009462418102040,1009462418102040,0000000000000000
1600 DATA F000000000000000,F000000000000000,0000000000000000
1610 DATA 0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
```

```
1620 DATA 1028444241427C80,0000000000000000,0000000000000000
1630 DATA 113A74EAD7CEFCF8,103874EAD7CEFCF8,103874EAD7CEFCF8
1640 DATA 0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
1650 DATA 030C102020404040,030C102020404040,030C102020404040
1660 DATA C02010100B0B0B10,C02010100B0B0B10,C02010100B0B0B10
1670 DATA 4020130C12120C00,40201F122121120C,40201F1E3F3F1E0C
1680 DATA 20C0000000000000,20C0000000000000,20C0000000000000
1690 DATA 7FFFFFFFFFFEFF00,7FFFFFFFFFFEFF00,00000000000000FF
1700 DATA FFFFFEFCFC7EBFDF,BFDF6EB5D9ECF6FB,0000814323110B04
1710 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,FBFB00BFBFBF00FB,0404FF404040FF00
1720 DATA 0018244242A20242,0018244242020202,0018244242020203
1730 DATA 0000000000000000,0000000000000000,000000000000FCFE
1740 DATA 0000000000000000,0000000000000000,0303030303010000
1750 DATA 0000000000000000,0000000000000000,FFFFFFFFFFFEFF00
1760 DATA FFFF666666666666,0000000000000000,0000000000000000
1770 DATA FEFDFBF7EFDFBF7F,FAF903B7AF1FBF7F,0507FF4F5FFF7FFF
1780 DATA 7FBFDFEFF7FBFDFE,7BBBC0EFF7FBFCFE,84C4FFF0FBFCFFFF
1790 DATA BFB2B2BFB2B2BFBF,A0AD2DA0ADAD20BF,202DAD202D2DA03F
1800 DATA FD7D7DFD7D79FDFD,3DBDA021A1A520E1,3CBCA120A0A421E0
1810 DATA 30303F3030303F30,30303F3030303F30,30303F3030303F30
1820 REM ◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣ ROUND DATA ◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣
1830 DATA 4200000000000808,0200000000400000,40FF00000040F700,0828,0020,0020:'1
1840 DATA 00808208080A08,0000000000008000,000002F7000002F7,0828,0020,0000
1850 DATA 0010014104040101,0030000000000000,0020FE40FB00FE00,1010,0000,EF00:'2
1860 DATA 40C6202002024040,0084000000040000,40825F007C003F00,0808,0000,7600
1870 DATA 0149090909490909,0100004000000040,0040F640F640F600,0929,0020,F620:'3
1880 DATA 8092909090909090,8000000200020002,00026F006F026F00,9090,0000,6F00
1890 DATA 0022000140400000,0014000000000000,002FFE003F00FF00,0021,0020,0020:'4
1900 DATA 080202004000B002,0800000000000000,00FC00FF400000FC,4202,4000,00FC
1910 DATA 0000442020202008,0000040000000001,0000405E00000030,0848,0040,0140:'5
1920 DATA 8880808082808280,0A00020000000040,007F007F021F020F,0000,0000,C000
1930 DATA 4411111111111111,4400000000000000,622A2A2A2A2A2A2A,1111,0000,2A08:'6
1940 DATA 1210101010101210,1000020002000000,22AFA2AFA0AFA2AF,3010,0000,A888
1950 DATA 0802020222020208,0801000000000000,083D00002000F006,080A,0002,0000:'7
1960 DATA 002828280A081800,0200020000000200,00D70017F21792F7,0020,0020,0404
1970 DATA 2061712111214121,0024000000000000,280E080E00000000,110F,0E00,0000:'8
1980 DATA 0050C0424A424242,0000800000000000,0818888080008000,4254,0004,0008
1990 DATA 3802020200411004,3800000000000000,20E10101064007F8,0200,0000,0000:'9
2000 DATA 401212A280380000,0000200000000000,60EC08504C8C3C00,0080,0008,0008
2010 DATA 4201054545111210,4000080000000040,42FA0A3A026C0828,1212,0000,0D01:'10
2020 DATA 004200028A020294,4000000000000014,00BCA0B09BF0504B,0000,0000,FF00
2030 DATA T160MF04L8AAAAAAAGAGFL4ER8L8CDEFGAB05CC04B05C04BAL4GR8
2040 DATA O5L8R8CCCCCDEFL4E04ARB05L8FEFL4E04ARB
2050 DATA O5L8C04BAB05CDEL4E
2060 DATA O5L8FEFEDDC04L4BL8B05C04L2AR1R1R1
2070 DATA "     CONGRATURATIONS!","YOU ARE VERY GOOD PLAYER!"
2080 DATA " THANK YOU FOR PLAYING","       THE  END"
```

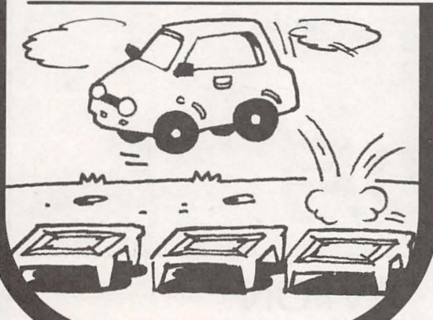
評…だい，どんでんがえし(影)



by WAO

★ベーマガを知らないパソコン好きな人もいると思うからCM作ったらどうですか。(岐阜県吉城郡・前原和幸15才)……【影：頭♬ピカピカ♪いやぁーな，ピカピカ♪困りまぁあす(くり返し)。Dr.D：何のCMじゃい!!】

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01)用



ジャンプバグを思いだす，スクロール・ゲーム

HOP CAR（ホップ カー）

らんま

内容

自分が乗っている車で5ラウンド完走する。ただ，それだけです。

操作方法

言っときますが，このゲームはジョイスティックが必要です。そのジョイスティックの右で前進，左で後退です。ただ，それだけです。

車は勝手にジャンプをしています。下に落ちるとアウトです。

改造のアドバイス

このゲームにあきたら，面データを変えて遊んでください。

面データは150行で，ア…緑のジャンプ台，ウ…空白，エ…水色のジャンプ台となっています。あとはいろいろ変えてたのしんでください。

さいごに

言いわすれましたが，緑のジャンプ台は高くとびあがり，水色のジャンプ台は低くとびあがります。まあやればわかるでしょう。

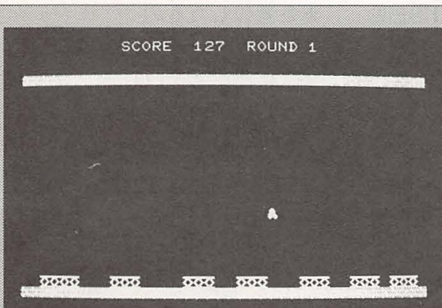
それと，ラウンドのとなりのスコアというのは，あと何m走ればゴールするかというものです。もっと速くしたい人は，80行のPAUSE.5を取ってください。

終わりに，中村康宏・原崇・山本潔隆，見てるかー。

★参考にしたもの

・88年10月号Dr.Dのちょっと背のびのBASIC講座のリスト5

★　★



◀《写真1》スコアはどんどん減っていき，0になったら2面にいくことができるんだ



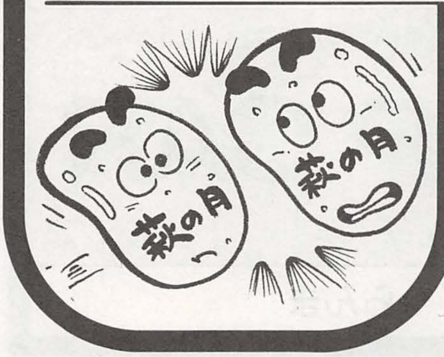
▶《写真2》2面になったら，いきなり，むずかしくなる。すぐゲーム・オーバーになっちゃった

HOP CARのプログラム・リスト

```
10 CGEN0:WIDTH40:FORI=176TO180:READCH$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(CH$):NEXT:RESTORE150
20 Y=20:V=0:H=5:X=15:SC=200:R=R+1:V=H:IF R=6 THEN 130 ELSE READ L$
30 CLS4:LOCATE 10,0:PRINT"SCORE":LOCATE 22,0:PRINT"ROUND";R:CGEN1
40 FORI=0TO39:LOCATE I,3:PRINT"ィ":NEXT:FORI=0TO39:LOCATEI,22:PRINT"ィ":NEXT:BEEP
50 L$=MID$(L$,2,39)+MID$(L$,1,1):LOCATE 0,21:PRINT L$;:CGEN 0:SC=SC-1
60 LOCATE X,Y:PRINT" ";:K=STICK(1):IF K=4 THEN X=X-1 ELSE IF K=6 THEN X=X+1
70 IF X<0 THEN X=0 ELSE IF X>39 THEN X=39
80 Y=Y-V:CGEN 1:LOCATE X,Y:PRINT"-";:PAUSE.5
90 V=V-1:CGEN 0:LOCATE 15,0:PRINTUSING"#####";SC:IF SC=0 THEN 20
100 IF V>=-H THEN CGEN 1:GOTO 50 ELSE C$=SCRN$(X,Y+1,1)
110 IFC$="ァ"THENV=5:H=5:CGEN1:GOTO50ELSEIFC$="ェ"THENV=3:H=3:CGEN1:GOTO50
120 LOCATE 15,12:PRINT"GAME OVER":BEEP:END
130 LOCATE 12,12:PRINT"ALL ROUND CLEAR!!":BEEP:END
140 DATA 00383C3C0002000038444040FEFDFF6600383C3C00020000,000000000000000000003C
66C3663C00FFFF3C66C3663CFF,2020FF0404FF2020FFFFFFFFFFFFFFFF2020FF0404FF2020,0000
0000000000000000000000000000000000000000000,FFFF0000000000FF00003C66C3663C00FFF
F3C66C3663CFF
150 DATA ウウエエエウウウエエエウエエエウウエエエウウエエエウエエエウウウエアアアウ,ウウウアエエウウウアアウウウエエウウアウエウウアエアウウウエ
エエアウウウエアウエ,ウウエエウウウアアウウエエウウアウウエウウウエウウウアアエウウウエウウウウアエ,ウウエエウウウアアウエウエアウウアウエウアウウウアアウウ
アウウウアエエウアエエア,ウウアウウウウアウウアウウエウウエウウアウウウウアウウウエウウエウウウウアウウエ
```

★影さんは宇宙人を信じますか？(奈良県橿原市・橋本久史13才)……【影：信じるもなにも，この私が宇宙人なんだよ。つぐ美：ずいぶんあっさり白状しましたね。……えっ！影さんが宇宙人！影：地球に住む宇宙人！】

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01)用



話題の名菓がゲームに登場

移植版

萩(はぎ)の月(つき)

AViiON

最初に

'89年4月号のMSX用「萩の月」からの移植です。いろいろと機能が付き，ハイパーになっています。また，ジョイスティックのない人でも楽しめます。

遊びかた

1人プレイ，2プレイ両用です。できればジョイスティックを1本以上用意して，萩の月を操作します。

自分の萩の月を相手の萩の月の上から当てて，相手をふっとばして両端にあるトゲに当ててください。すると相手はダメージを受けます。こうして先に体力のなくなったほうが負けです。

動かしかた

1プレイヤーはジョイスティック1かキーボード，2プレイヤーはジョイスティック2です。トリガAかスペース・キーでスタートで，ジョイスティック2でスタートしたときだけ2人プレイになります。あとは，X1との対戦です。

ゲーム中は，テンキーまたはスティックで操作し（慣性がつく），スペース・キーまたはトリガAでジャンプです。加速がついていればいるほど高くジャンプします。

プログラムについて

SPRITEの代用として，USR関数を使っています。1画面1キャラクタなので，パレットで容易に色を変えられます。

また，変数はMSX版と対応させてあります。また，タイトル画面にはハードウエア・スクロールがあり，4と6とでスクロールします（OUT文のところです）。

最後に

移植もするのに1か月もかかってしまった（その間，試験が2回)。ついでに，プログラムは文豪mini 7Gで作っていましたが，キーボードの故障により，メインの機械語化を断念しました。

それでは最後に隣のクラスの©火星人(89年4月号111ページ参照)，そして森田のみなさん，見ているかい。俺は3年3組19番だ（©火星人はMSX2+ユーザ)。

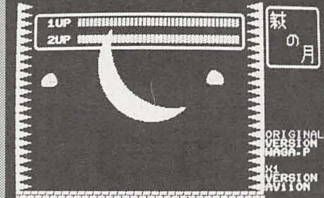
★参考にしたもの

- ベーマガ88年4月号「萩の月」
- 試験に出るX1(日本ソフトバンク）祝一平
- X1 110番(ラジオ技術社)
- X1活用研究(電波新聞社)
- Z80わかる機械語入門(新星出版社)若松登志樹

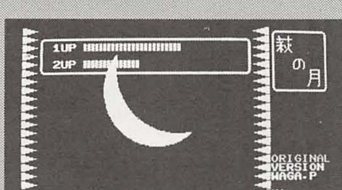
★　★



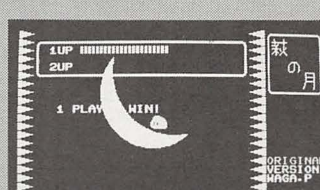
◀《写真1》萩の月がX1版に移植された。できばえはどうかな?



◀《写真2》2UPとあるけど、ちゃんとコンピュータとも対戦できるんだ



◀《写真3》相手の上からふみつければいいわけだが、それ！くそーっ



◀《写真4》影さんが勝った(編)。えーうそぉ〜(つぐ美)。そんなに勝ったらおかしいかな?(影)

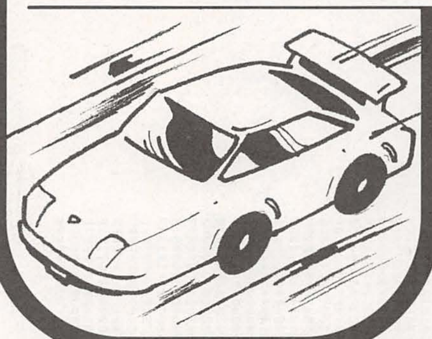
★たこ焼き屋で「おまけだ」とつまようじを3本もくれたのはひげの濃いおじさん。(兵庫県神戸市・初投稿だT!15才)……【編：たこ焼にタコが2切れ入っているとうれしくありませんでした？影：哀しきは庶民かな。】

萩の月のプログラム・リスト

```
10 '┌──────────────────────────┐
20 '│ HAGI NO TUKI     Ver. X1 │
30 '│         PROGRAM by AViiON │
40 '└──────────────────────────┘
50 INIT:WIDTH 40:CLEAR &HE000:DEFINT A-Z:LOCATE 4,4:PRINT"PLEASE WAIT..."
60 PALET 4,0:CIRCLE(208,60),51,4,1,140,310:HS=8:CLICK OFF
70 CIRCLE(228,40),60,4,1,168,282:PAINT(168,70),4
80 COLOR7,0:GOSUB 810:DEFUSR0=&HE000
90 FOR I=32 TO127:R$=LEFT$(CGPAT$(I),8):C$="":FOR J=1 TO 8:A$=MID$(R$,J,1)
100 C$=C$+CHR$(ASC(A$)ORINT(ASC(A$)/2)):NEXT J:DEFCHR$(I)=C$+C$+C$:NEXT
110 RESTORE1100:FOR I=128 TO 159:READ A$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(A$):NEXT:GOTO 650
130 FOR I=0TO21:LOCATE9,I:COLOR7:PRINT"▁";SPC(27);"▬":NEXT:LOCATE9,22
140 PRINTSTRING$(31,"▬"):LOCATE11,1:PRINT"▏";STRING$(25,"■");"▌":FORI=2TO4
150 LOCATE11,I:PRINT"■";SPC(25);"■":NEXT
160 LOCATE11,5:PRINT"▏";STRING$(25,"▬");"▌"
170 COLOR6:LOCATE0,1:PRINT"▏▬▬▬▬▬ ":FORI=2TO7:LOCATE0,I:PRINT"■       ■":NEXT
180 LOCATE0,8:PRINT"▏▬▬▬▬▬ ":COLOR7:LOCATE1,2:PRINT"▮■":LOCATE1,3:PRINT"▮╱"
190 LOCATE3,4:PRINT"─┴":LOCATE3,5:PRINT"│┬":LOCATE5,6:PRINT"┤┼"
200 LOCATE5,7:PRINT"├┐":LOCATE0,16:COLOR2:PRINT"ORIGINAL"
210 LOCATE0,17:COLOR6:PRINT"VERSION":LOCATE0,18:COLOR5:PRINT"WAGA.P"
220 LOCATE0,20:COLOR2:PRINT"X1":LOCATE0,21:COLOR6:PRINT"VERSION":LOCATE0,22
230 COLOR5:PRINT"AViiON":COLOR7
240 FORI=0TO1:LOCATE12,I*2+2:COLOR7:PRINTSTR$(I+1);"UP ";:COLOR6+I
250 PRINTSTRING$(20,"■"):NEXT:COLOR7
260 X1=32:X2=202:Y1=60:Y2=Y1:V1=1:V2=-1:T1=1:T2=1:L1=20:L2=20:Z1=0:Z2=0
270 SO1$="":SO2$="":SO3$=""
280 '┌────────────────┐
290 '│  MAIN ROUTINE  │
300 '└────────────────┘
310 PALET1,6:PALET2,7:PALET3,6:PALET4,6:PALET5,0:PALET6,0:PALET7,0
320 X1=X1+V1:V1=V1+(S1=4ANDV1>-8)-(S1=6ANDV1<8):S1=STICK(0)+STICK(1)
330 X2=X2+V2:V2=V2+(S2=4ANDV2>-8)-(S2=6ANDV2<8)
340 S2=(-(X2<X1)*6-(X1<X2)*4)*UP1+STICK(2)*UP2
350 IF T1=0 AND STRIG(0)+STRIG(1) THEN T1=1:Z1=-ABS(V1)/2-6:SO1$="O5CG"
360 IF T2=0 AND (Y1<144)*UP1+STRIG(2)*UP2 THEN T2=1:Z2=-ABS(V2)/2-6:SO1$="O5CG"
370 IF T1 THEN Y1=Y1+Z1:Z1=Z1+1:IF Y1>160 THEN Y1=160:T1=0
380 IF T2 THEN Y2=Y2+Z2:Z2=Z2+1:IF Y2>160 THEN Y2=160:T2=0
390 IFX1<24 OR X1>224THENV1=-V1:X1=X1+V1:L1=L1-1:LOCATE13,2:PRINT"1UP ";:COLOR6:
PRINTSTRING$(L1,"■");" ":COLOR7:SO2$="O2DC":IFL1=0THENX=X1:Y=Y1:GOTO560
400 IFX2<24 OR X2>224THENV2=-V2:X2=X2+V2:L2=L2-1:LOCATE13,4:PRINT"2UP ";:COLOR7:
PRINTSTRING$(L2,"■");" ":SO2$="O2DC":IFL2=0THENX=X2:Y=Y2:GOTO560
410 A$=USR0(CHR$(X1 AND255,Y1 AND255,&H40,&HE2,-(V1>0)*32+&HD2))
420 IF(X1+16>X2 AND X1-16<X2)AND(Y1+16>Y2 ANDY1-16<Y2) THEN GOSUB 500
430 A$=USR0(CHR$(X2 AND255,Y2 AND255,&H80,&HE2,-(V2>0)*32+&HD2))
440 IF(X1+16>X2 AND X1-16<X2)AND(Y1+16>Y2 ANDY1-16<Y2) THEN GOSUB 500
450 PLAY SO1$+":"+SO2$+":"+SO3$:SO1$="":SO2$="":SO3$=""
460 GOTO 320
470 '┌────────────────┐
480 '│ CLASH ROUTINE  │
490 '└────────────────┘
500 SO3$="O3EC":IF Y1<Y2 THEN V2=V1*2:V1=V2/-4:Z2=4:Z1=-8:GOTO 520
510 IF Y2<Y1 THEN V1=V2*2:V2=V1/-4:Z1=4:Z2=-8 ELSE SWAP V1,V2
520 X1=X1+V1:X2=X2+V2:RETURN
530 '┌────────────────┐
540 '│   GAME OVER    │
550 '└────────────────┘
560 A=-(L2=0):Z=-8:PALET A+1,2
570 A$=USR0(CHR$(X AND255,Y AND255,&H40+&H40*A,&HE3,&H12))
580 Y=Y+Z:Z=Z+1:FORI=0TO100:NEXT:IFY<240THEN570
590 LOCATE13,9:PRINT2-A"PLAYER WIN!":FORI=90TO1STEP-4:SOUND7,&H3E:SOUND0,I
600 SOUND1,0:SOUND 8,15:FORW=0TO20:NEXTW,I:SOUND8,0:SOUND7,&H38
610 PAUSE10:CLS:CLS1:CLS2
620 '┌────────────────┐
630 '│  TITLE SCREEN  │
640 '└────────────────┘
650 OUT &H1800,13:OUT &H1801,HS:PALET 4,6:CLS:CLS1:CLS2:COLOR 7:CGEN1
660 CSIZE 3:LOCATE16,8:PRINT#0,"▮■ ─┴ ┤┼":LOCATE16,10:PRINT#0,"▮╱ │┬ ├┐"
670 LOCATE34,18:COLOR 7:PRINT#0,"┘┌":LOCATE34,20:PRINT#0,"└┐":COLOR6
680 LOCATE10,18:PRINT#0,"╰╭":LOCATE10,20:PRINT#0,"╯╲":CSIZE0:COLOR 7
690 COLOR2:LOCATE16,13:PRINT "WHICH IS GREAT?":LOCATE14,17:COLOR5
700 PRINT "PRESS TRIGGER BUTTON!":COLOR 6:LOCATE19,22:PRINT"(C)`WAGA.P"
710 LOCATE15,23:PRINT"PROGRAM by AViiON":SOUND13,9
720 SOUND11,17:SOUND12,148:PLAY80:PLAY"V15O4C1D+FR3R1O5CR1O4A+:R1:R1":PLAY1024
730 ST=STICK(0)
740 HS=HS+(ST=6 AND HS>0)-(ST=4 AND HS<8)
750 IF ST=4 OR ST=6 THEN OUT &H1800,13:OUT &H1801,HS:GOTO 730
760 IF STRIG(2) THEN CLS:UP1=0:UP2=1:GOTO130
770 IF STRIG(0)+STRIG(1)=0 THEN730ELSECLS:UP1=1:UP2=0:GOTO130
780 '┌────────────────┐
790 '│  DEFINE USER   │
800 '└────────────────┘
810 RESTORE:FOR I=0 TO 10:C=0:READ A$,B$
820 FORJ=1TO16:R=VAL("&H"+MID$(A$,J*2-1,2))
830 POKE &HDFFF+I*16+J,R:C=C+R:NEXT:IF HEX$(C)<>B$THEN PRINTI*10+960:END
840 NEXT:FOR I=0TO199:Y=(I¥8)*40+((I AND7)*2^11)+8:POKE I*2-8014,Y¥256,Y MOD256
850 NEXT:FOR I=0 TO111STEP2:POKE I-7614,4,0:NEXT:FOR I=0 TO 15
860 POKE I*2-7502,PEEK(I*2-8014),PEEK(I*2-8013):NEXT:READA$:FOR I=0 TO 15
870 POKE &HE2D2+I*2,VAL("&H"+MID$(A$,I*4+1,2)),VAL("&H"+MID$(A$,I*4+3,2)):NEXT
880 READA$:FOR I=0 TO15
890 POKE&HE2F2+I*2,VAL("&H"+MID$(A$,I*4+1,2)),VAL("&H"+MID$(A$,I*4+3,2)):NEXT
900 READA$:FORI=0TO15
910 POKE&HE312+I*2,VAL("&H"+MID$(A$,I*4+1,2)),VAL("&H"+MID$(A$,I*4+3,2)):NEXT
920 RESTORE:RETURN
930 '┌────────────────┐
940 '│      DATA      │
950 '└────────────────┘
960 DATA FD21B2E0EB46234E237E2356235ED5DD,79F
970 DATA E1672E0022B0E0110010C501E03F0944,57B
980 DATA 4DED6003ED6803C5444DED5903ED5903,6DD
990 DATA ED59C115C221E0C178CB38CB38CB38E6,907
1000 DATA 075FC50600FD09FD09C13E00F5FD6600,694
1010 DATA FD6E01C548060009ED4BB0E009E521E0,73F
1020 DATA 3F0944CB27854FE1ED6103ED69444D7B,6E6
1030 DATA A7C282E0DD7E00ED7903DD7E01ED79C3,914
1040 DATA 9EE0D51600DD6600DD6E01CB3CCB1DCB,7B2
1050 DATA 1A1DC28BE0ED6103ED6903ED51D1DD23,81D
1060 DATA DD23FD23FD23C10CF13CFE10C24CE0C9,8FF
1070 DATA 0000000000000000F801FE03FF83FFC7FFE7FFEEDFFEDFFEDFFFFFF7FFF1FFE
1080 DATA 00000000000000001F007F81FFC3FFC7FFE7FFEFFB7FFB7FFB7FFFFFFFE7FF8
1090 DATA 1228844112288448824814128148488814122884482141842812488428144128
1100 DATA F0FFFFFFFFFF00000780E000000000F0FFFFFFF00FF000
1110 DATA 0000F0FFF000000000000000000000F0FFF0000000
1120 DATA 00000FFF0F000000000000000000000FFF0F000000
1130 DATA 0FFFFFFFFFFF0F00001E7000000000000FFFFFFF0FF00F00
1140 DATA FEFC8000EFCF0800FEFEFE00EFEFEF00FE808000EF080800
1150 DATA 000000FFFF0000000000000FFFF0000000000000FFFF000000
1160 DATA 181818181818181818181818181818181818181818181818
1170 DATA EEEEEEEEEEEEEE00EEEEEEEEEEEEEE00EEEEEEEEEEEEEE00
1180 DATA 000000030F0C1818000000030F0C1818000000030F0C1818
1190 DATA 18180C0F0300000018180C0F0300000018180C0F03000000
1200 DATA 000000C0F0301818000000C0F0301818000000C0F0301818
1210 DATA 181830F0C0000000181830F0C0000000181830F0C0000000
1220 DATA 202010FF1002FC08202010FF1002FC08202010FF1002FC08
1230 DATA 08FE08182C4A880808FE08182C4A880808FE08182C4A8808
1240 DATA 080808FF08080008080808FF08080008080808FF08080008
1250 DATA 0A8A884818244281 0A8A884818244281 0A8A884818244281
1260 DATA 000000000000F11000000000000000F11000000000000000F11
1270 DATA 21414141414l423C21414141414l423C2141414141414l423C
1280 DATA 0000000000000C02000000000000000C02000000000000000C020
1290 DATA 100808080808081010080808080808101008080808080810
1300 DATA 1F1010101F1010101F1010101F1010101F1010101F101010
1310 DATA 1F10202020404080 1F10202020404080 1F10202020404080
1320 DATA F8080808F8080808F8080808F8080808F8080808F8080808
1330 DATA F808080808080818F808080808080818F808080808080818
1340 DATA 000000000F1F3F3F000000000F1F3F3F000000000F1F3F3F
1350 DATA 7F7FEDEDEDFF7F1F7F7FEDEDEDFF7F1F7F7FEDEDEDFF7F1F
1360 DATA 0000000080E0F8FC0000000080E0F8FC0000000080E0F8FC
1370 DATA FEFEFFFFFFFFFFFFFEFEFEFFFFFFFFFFFEFEFEFFFFFFFFFFFE
1380 DATA 000000001071F3F000000001071F3F000000001071F3F
1390 DATA 7F7FFFFFFFFFFFFF7F7F7FFFFFFFFFFFFF7F7F7FFFFFFFFFFFFF7F
1400 DATA 00000000F0F8FCFC00000000F0F8FCFC00000000F0F8FCFC
1410 DATA FEFEB7B7B7FFFEF8FEFEB7B7B7FFFEF8FEFEB7B7B7FFFEF8
1420 '┌────────────────────┐
1430 '│ PRESENTED by AViiON │
1440 '└────────────────────┘
```

★あ！載った。うれしい。影さんどうもありがとう。これで一生人に自慢できる。（東京都足立区・竹台小倉隆志16才）……【影：かわいそうに。こんなことでしか人に自慢できないとは。お兄さんが相談にのったげるぜ。】

X1turboシリーズ(CZ-8FB01)用



ただのドライブ・ゲームじゃないぞ～

TURBO-X

(ターボ エックス)

須賀　仁

遊びかた

車を[4][6]，またはカーソル・キーで動かして，岩や火の玉などに衝突しないようにして進む，ドライブ・ゲームです。

モード

- NORMAL……スピードはおそく，しだいに加速しますが，初心者マークを拾うとスピードは減速します。敵は１面は水たまり，２面は岩，３面は水たまり＋岩＋火の玉です。
- NORMAL-X……スピードに関してはNORMALと同じで，ちがうところは，３面からスタートする，というところです。
- TURBO……スピードは最初から最高速で，初心者マークもでませんが。敵に関してはNORMALと同じです。
- TURBO-X……スピードはTURBOと同じで，敵の出現パターンはNORMAL-Xと同じという非常に難度の高いモード。

ルール

岩や火の玉にぶつかると車が１台減り，コースからはずれても１台減り，残車が０になるとゲーム・オーバーです。またドル袋は500点で，水たまりを通るとスリップします。20,000点ごとに車が１台増えます。

平原→海→平原→夜→平原→ゴールというコースです。

CHECKER FLAG

Dr.D：ほほう，なかなかプログラムはきれいにまとまっているじゃないか。

編：そうですね。非常に見やすいですね。

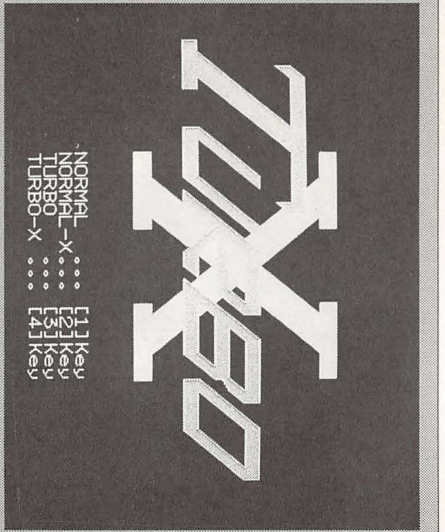
Dr.D：変数表もつけてくれるとさらによろしい。

編：行数的には長そうなプログラムですが，マルチステートメントを多用しているものよりは入力も簡単にできそうですね。ゲーム性もいろんなバリエーションがあって，とてもいい。

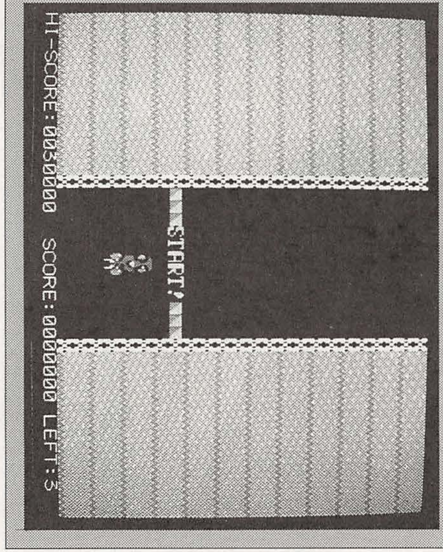
TURBO-Xのプログラム・リスト

```
10 REM ------------------------------------------------------------------
20 REM ---                T U R B O - X.                              ---
30 REM ---                                                            ---
40 REM ---              By-HITOSHI. SUGA                              ---
50 REM ------------------------------------------------------------------
60 REM
70 REM ----------------------- First setting -------------------------
80 INIT:WIDTH 40,25,0,2:CONSOLE 0,25:CLEAR &HE000:CLICK OFF
90 CLS4:PRINT"Wait a minute, please !"
100 RESTORE 1870:G=1870:FOR I=0 TO 73:READ A$:O=0:FOR J=1 TO 32
110 T=VAL("&H"+MID$(A$,J*2-1,2)):POKE &HE000+I*&H20+J-1,T:O=O+T:NEXT J
120 READ S$:IF S$<>RIGHT$(HEX$(O),2) THEN 190 ELSE G=G+10:NEXT I
130 FOR I=0 TO 7:PALET I,I:NEXT:CLS4:HS=30000:GOSUB 1300
140 SOUND@11,11000:SOUND 13,0:SOUND 8,16
150 DIM CAR%(72),BOM%(72):RESTORE 1180
160 FOR I=0 TO 71:READ A$:CAR%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
170 FOR I=0 TO 71:READ A$:BOM%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
180 GOTO840
190 CLS4:PRINT"Error in ";G:BEEP:END
200 REM ----------------------- Make screen --------------------------
210 CGEN:PALET 3,0:COLOR7:CLS4:CIRCLE@(159,190),140,3,1.1,-40,-140
220 LINE(0,176)-(319,191),PSET,3,BF:PAINT(0,10),3
230 CGEN1:LINE(0,0)-(39,23),CHR$(2),BF
240 CALL &HE8F7
250 LINE(13,0)-(13,23),CHR$(3):LINE(26,0)-(26,23),CHR$(3)
260 LINE(14,0)-(25,23),CHR$(2),BF
270 LOCATE 14,16:PRINT "DDDEFBGFHDDD";:PALET 2,2
280 PUT@(152,144)-(167,167),CAR%,PSET,7
290 LOCATE0,24:COLOR7:CGEN:PRINT"HI-SCORE:0000000  SCORE:0000000 LEFT:3";
300 HIS$=RIGHT$(STR$(INT(HS)),LEN(STR$(INT(HS)))-1)
310 HISC$=RIGHT$("0000000"+HIS$,7):LOCATE 9,24:PRINT HISC$;
320 TEMPO180:SOUND 7,&HF8:PLAY"V1602E8EE03E9:V1604E8EE05E9:V1603E8EE04E9"
330 REM ----------------------- Main Program -------------------------
340 TM=TM1:FU=0:LEFT=3:RESTORE 1090
350 IF FU>0 THEN FU=FU-1:PALET 2,0
360 CALL &HE000
370 IF FU=0 AND PEEK(&HEF14)=10 THEN 540
380 IF PEEK(&HEF24)=0 THEN 400 ELSE POKE &HEF24,0:LEFT=LEFT+1:SOUND 7,&HF8
390 LOCATE 37,24:PRINT HEX$(LEFT);:TEMPO 300:PLAY"O4C0EG05C:O6C0O5GEC"
400 IF PEEK(&HEF21)=10 THEN 450
410 IF PEEK(&HEF12)=10 THEN TM=TM+30:IF TM>TM1 THEN TM=TM1
420 TM=TM-1:IF TM<0 THEN TM=0:GOTO350
430 FOR I=0 TO TM:NEXT I:GOTO350
440 REM ----------------------- Round clear --------------------------
450 SOUND@11,11000:SOUND 13,0:SOUND 8,16:SOUND 7,&HF8:TEMPO150
460 FOR I=0 TO 1
470 PLAY"V1604A5A3GFFFDCCA5G7C3A5G7C3G5F7:V1604C5C3CCCCCCCC5E7E3E5E7C3C5C7"
480 NEXT:ME=ME+1:TM=TM1
490 IF ME=2 THEN POKE &HEF20,&H40,0,0,0:GOTO510
500 POKE &HEF20,(5+ME)*8,0,&H30,&H10
510 POKE &HEF0F,0,0,0:POKE &HEF15,0,0
```

```
520 POKE &HEF20,PEEK(&HEF20)+&H20:GOTO 350
530 REM ------------------------ Car's death ------------------------
540 LEFT=LEFT-1:LOCATE 37,24:COLOR7:CGEN:PRINT HEX$(LEFT);
550 SOUND 7,&H36 : SOUND 8,&H10 : SOUND 0,&HFF : SOUND 1,&HF
560 SOUND11,&H8E : SOUND12,&H5B : SOUND13,&H0 : SOUND 6,&H1F
570 PUT@(152,144)-(167,167),BOM%,PSET,7
580 FOR I=0 TO 10:PALET 2,1:PAUSE1:PALET 2,2:PAUSE1:NEXT
590 IF LEFT=0 THEN 650 ELSE CALL &HE700
600 PUT@(152,144)-(167,167),CAR%,PSET,7
610 POKE &HEF11,0:POKE &HEF17,0,0:TM=TM+100:FU=20
620 IF TM>TM1 THEN TM=TM1
630 GOTO 350
640 REM ------------------------ Game over ------------------------
650 SC=PEEK(&HEF08)*10^6+PEEK(&HEF09)*10^5+PEEK(&HEF0A)*10^4
660 SC=SC+PEEK(&HEF0B)*10^3+PEEK(&HEF0C)*10^2+PEEK(&HEF0D)*10
670 IF HS<SC THEN HS=SC
680 WIDTH 40,12:CONSOLE0,12:CLS4:CGEN:SOUND 7,&H38:SOUND 13,0
690 HIS$=RIGHT$("0000000"+RIGHT$(STR$(HS),LEN(STR$(HS))-1),7)
700 SCO$=RIGHT$("0000000"+RIGHT$(STR$(SC),LEN(STR$(SC))-1),7)
710 A$="     GAME  OVER      ":Y=2:GOSUB780
720 A$="  HI-SCORE:"+HIS$+" ":Y=4:GOSUB780
730 A$="     SCORE:"+SCO$+" ":Y=6:GOSUB780
740 IF HS=SC THEN 800
750 TEMPO120
760 PLAY"v16o4g5g4g2g5#a4a2a4g2g4#f2g6:v16o4c5c4c2c5d4d2c4c2c4o3b2o4c6"
770 PAUSE20:GOTO 850
780 FOR I=1 TO 20:PU$=MID$(SPACE$(18)+A$,I,20)
790 LOCATE 0,Y:COLOR7:CSIZE2:PRINT#0,PU$;:NEXT:RETURN
800 A$="       You are the best driver ! ":RESTORE 1090:TEMPO250
810 FOR I=1 TO 35:PU$=MID$(A$,I,9):READ C$:IF C$="END" THEN 850
820 C1$="o2"+c$+":o4"+C$+":o6"+C$:PLAY@ C1$:IF INKEY$(0)=" " THEN 850
830 LOCATE 10,9:COLOR7:PRINT#0,PU$;:PAUSE1:NEXT:GOTO 810
840 REM ------------------------ TITLE ------------------------
850 WIDTH 40,25:CONSOLE0,25:PRW 0:CLS4:CGEN1:CSIZE
860 RESTORE 1140:C=88:D=40:CO=1:LINE(0,0)-(39,20),CHR$(2),BF
870 READ A,B:IF A=1000 THEN 890 ELSE LINE(C,D)-(A,B),PSET,7
880 C=A:D=B:GOTO870
890 PAINT(160,88),2,7:CGEN:COLOR7
900 LOCATE 10,21:PRINT" NORMAL   ... [1]Key";
910 LOCATE 10,22:PRINT" NORMAL-X... [2]Key";
920 LOCATE 10,23:PRINT" TURBO    ... [3]Key";
930 LOCATE 10,24:PRINT" TURBO-X  ... [4]Key";
940 FOR J=&H30A0 TO &H3168 STEP 40
950 GOSUB 1050:NEXT J
960 FOR J=&H3168 TO &H30A0 STEP -40
970 GOSUB1050
980 NEXT J:GOTO940
990 POKE &HEF00,13:FOR I=&HEF01 TO &HEF19:POKE I,0:NEXT:POKE &HEF24,0
1000 IF A=1 OR A=3 THEN POKE &HEF20,0,0,&H60,0 ELSE POKE &HEF20,64,0,48,16
1010 IF A=1 THEN ME=1:TM1=300:POKE &HEF25,0:GOTO 210
1020 IF A=2 THEN ME=3:TM1=300:POKE &HEF25,0:GOTO 210
1030 IF A=3 THEN ME=1:TM1=0:POKE &HEF25,10:GOTO 210
1040 ME=3:TM1=0:POKE &HEF25,10:GOTO 210
1050 POKE &HEFA0,VAL("&H"+RIGHT$(HEX$(J),2)),INT(J/256):CALL &HE732
1060 FOR I=0 TO 7:PALET 2,I:A=STICK(0)
1070 IF A=1 OR A=2 OR A=3 OR A=4 THEN 990 ELSE NEXT:RETURN
1080 REM ------------------------ GAME DATA ------------------------
1090 DATA c5,f7,e9,r5,e,f,g,e9,r5,e,d,c,d9,r5,e,e7,d9,r5,f,f7,e5,d,c7,r5
1100 DATA g7,a5,f9,r3,e5,d,c,d9,c7,d7,e8,e5,d6,e,g5,c9,r5,d,e,f8,f5,e6,f
1110 DATA g5,d9,r6,c,a9,b6,+c,+d5,+c,g,f,g,e8,d4,e,f8,f5,f,e,d,c,d9,c7,d
1120 DATA e8,e5,d6,e,g5,c9,r5,d,e,f8,f5,+d8,+c5,b9,a6,g8,a9,b6,+c,+d5,+c
1130 DATA g,f,g,e8,d3,e4,f9,r5,d5,e,g9,r5,a,e,d,c9,END
1140 DATA 136, 40,136, 48,128, 48,160, 80,192, 48,184, 48,184, 40,232, 40
1150 DATA 232, 48,216, 48,172, 92,216,136,232,136,232,144,184,144,184,136
1160 DATA 192,136,160,104,128,136,136,136,136,144, 88,144, 88,136,104,136
1170 DATA 148, 92,104, 48, 88, 48, 88, 40,1000,1000
1180 DATA 0000,0000,0000,1818,783C,1C38,1818,0000,0000,C003,8001,0000,0000
1190 DATA 0000,0000,0C30,1E78,3E7C,1E78,5E7A,6C36,2004,2004,2004,F00F,F81F
1200 DATA C003,8001,A011,8001,C003,C003,E007,3C3C,383C,3C3C,783E,F43F,A00F
1210 DATA 4003,C823,6007,8003,C003,E007,2004,2004,2004,0000,0000,0000,0000
1220 DATA 2010,0000,0000,0000,0000,C003,8001,0000,0000,0000,0000,0000,0820
1230 DATA 2004,0000,4002,6006,2004,2004,2004
1240 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1250 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0201,CC13
1260 DATA F81F,F83F,F83F,FC7F,FC3F,FE1F,FC1F,FC3F,F8FF,FC7F,FC3F,FC1F,FE1F
1270 DATA FC3F,F83F,F87F,F83F,FC3F,FC1F,F61F,C331,8100,0201,CC13,F81F,383F
1280 DATA D83E,1C70,FC3F,1E1F,FC1E,1C3F,F8FE,1C7E,FC3F,3C1F,DE1E,3C3F,F83F
1290 DATA 3879,D836,DC36,1C10,F61F,C331,8100
1300 DEFCHR$(0)=HEXCHR$("000000000000000055AA55AA55AA55AAFFFFFFFFFFFFFFFF")
1310 DEFCHR$(1)=HEXCHR$("000000000000000055AA55AA55AA55AAFFFFFFFFFFFFFFFF")
1320 DEFCHR$(2)=HEXCHR$("000000000000000000000000000000000000000000000000")
1330 DEFCHR$(3)=HEXCHR$("C3E7E75A5AE7E7C3C3E7E75A5AE7E7C3C3E7E75A5AE7E7C3")
1340 DEFCHR$(4)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFF000000000000000000000044000011000044")
1350 DEFCHR$(5)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFF0000000000000000004400001000044")
1360 DEFCHR$(6)=HEXCHR$("3048444241404040304854 5A5D5E5F5F3048545A5D5E5F5F")
1370 DEFCHR$(7)=HEXCHR$("0C1222428202020 20C1222428202020 20C122A5ABA7AFAFA")
1380 DEFCHR$(8)=HEXCHR$("0000000000000000F07030303 0F0F3F0F070303000F0F3F")
1390 DEFCHR$(9)=HEXCHR$("0000000000000000F0E0C0DCF2FAF4FCF0E0C0C000F0F0FC")
1400 DEFCHR$(10)=HEXCHR$("030F1F3F3F1F0F3F000002040002040 0030F1F3F3F1F0F3F")
1410 DEFCHR$(11)=HEXCHR$("F8FEFFFFFFFFFFFE000044880014280 0F8FEFFFFFFFFFFFE")
1420 DEFCHR$(12)=HEXCHR$("0000000000000000000A150B152A152A000000010000000 0")
1430 DEFCHR$(13)=HEXCHR$("00000000000000000000008058F854AA0000000000500000")
1440 DEFCHR$(16)=HEXCHR$("000000000000000055AA55AA5588 0022FFFFFFFFFFFFFFFF")
1450 DEFCHR$(17)=HEXCHR$("000000000000000055AA55AA55880022FFFFFFFFFFFFFFFF")
1460 DEFCHR$(20)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFF0000000000000000001100004400 00")
1470 DEFCHR$(21)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFF0000000000000000001000004400 00")
1480 DEFCHR$(22)=HEXCHR$("4040201008040201 5F5F2F170B0502015F5F2F170B050201")
1490 DEFCHR$(23)=HEXCHR$("0202040810204080020204081020408 0FAFAF4E8D0A04080")
1500 DEFCHR$(24)=HEXCHR$("00000000000000007DF0F5F0FDF07D0F7DF0F5F0FDF07D0F")
1510 DEFCHR$(25)=HEXCHR$("0000000000000000BE0FBF0FAF0FBEF0BE0FBF0FAF0FBEF0")
1520 DEFCHR$(26)=HEXCHR$("7F7FFFFFFFFF7F1F0811002448020400 7F7FFFFFFFFF7F1F")
1530 DEFCHR$(27)=HEXCHR$("F8FCFEFEFEFCF0C0902000204810000 0F8FCFEFEFEFCF0C0")
1540 DEFCHR$(28)=HEXCHR$("0000000000000000552255881580150000000000000000 00")
1550 DEFCHR$(29)=HEXCHR$("00000000000000005CAE54AB55AA54000080400000000000")
1560 DEFCHR$(32)=HEXCHR$("00000000000000000101020103050 70B0000000000000000")
1570 DEFCHR$(33)=HEXCHR$("0000000000000000008000C0408060E0F00000000000000000")
```

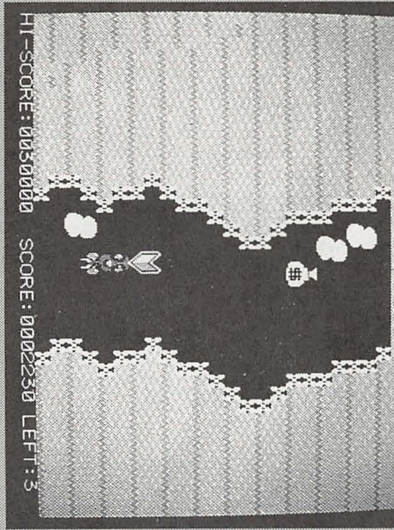


▲《写真1》四つのモードが選べる。TURBO-Xは，かなりのもの



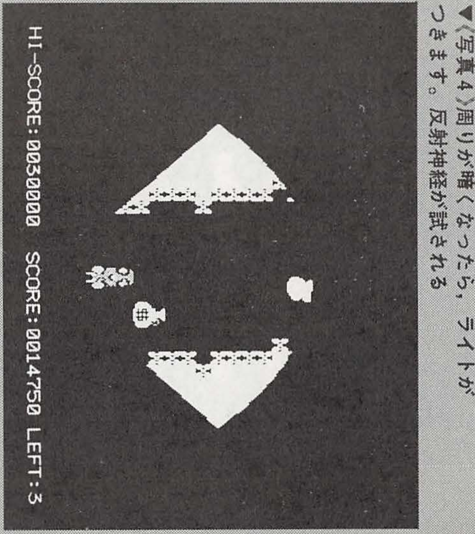
▼《写真2》畑のまん中から，スタート。ゴールに向かってLet's GO／

★影さんが電波新聞社をやめるとき。影「我がOFは絶対に不滅です」一同「あなたがいないからね」!!（大阪府八尾市・**松倉悟郎16才**）……【影：不滅どころか，死なばもろとも精神でがんばります。編：それ，どんな精神？】



▲《写真３》初心者マークを取ると，スピード・ダウンするよ

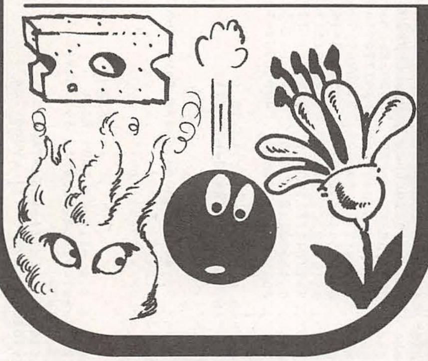
▼《写真４》周りが暗くなったら，ライトがつきます。反射神経が試される



```
1580 DEFCHR$(48)=HEXCHR$("000000000000000171F1F1F0F07030001000103030100")
1590 DEFCHR$(49)=HEXCHR$("0000000000000000E8F8F8F8F0E0C000008080C0C08000")
1600 DEFCHR$(64)=HEXCHR$("00000000000000007CE2E0E0EEE2E27C7CE2E0E0EEE2E27C")
1610 DEFCHR$(65)=HEXCHR$("00000000000000007CE2E2E2E2E27C7CE2E2E2E2E27C")
1620 DEFCHR$(66)=HEXCHR$("00000000000000007CE2E2E2FEE2E2E27CE2E2E2FEE2E2E2")
1630 DEFCHR$(67)=HEXCHR$("0000000000000000E0E0E0E0E2E2FEE0E0E0E0E2E2FE")
1640 DEFCHR$(69)=HEXCHR$("00000000000000007CE2E0700CE2E27C7CE2E0700CE2E27C")
1650 DEFCHR$(70)=HEXCHR$("0000000000000000FEB2303030303078FEB2303030303078")
1660 DEFCHR$(71)=HEXCHR$("0000000000000000FCE2E2E2FCF8ECE6FCE2E2E2FCF8ECE6")
1670 DEFCHR$(72)=HEXCHR$("0000000000000000183C3C3830006060183C3C3830006060")
1680 DEFCHR$(80)=HEXCHR$("00FFFFFFFFFFFF00FF000000000000FFFF000000000000FF")
1690 DEFCHR$(81)=HEXCHR$("7E7C7870604000008182848890A0C080818284889 0A0C080")
1700 DEFCHR$(82)=HEXCHR$("000103070F1F3F7F01020408102040800102040810204080")
1710 DEFCHR$(83)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFF00000000000000000000000000000000")
1720 DEFCHR$(84)=HEXCHR$("7F7F7F7F7F7F7F0080808080808080FF80808080808080FF")
1730 DEFCHR$(85)=HEXCHR$("007F7F7F7F7F7F00FF8080808080FFFF8080808080FF")
1740 DEFCHR$(86)=HEXCHR$("FEFCF8F0E0C080000102040810204080010204081020408 0")
1750 DEFCHR$(87)=HEXCHR$("00FEFEFEFEFEFEFEFF01010101010101FF01010101010101")
1760 DEFCHR$(88)=HEXCHR$("00FCF8F0E0C08000FF02040810204080FF02040810204080")
1770 DEFCHR$(89)=HEXCHR$("7F3F1F0F07030100804020100804020180402010080 40201")
1780 DEFCHR$(90)=HEXCHR$("0080C0E0F0F8FCFE80402010080402018040201008040201")
1790 DEFCHR$(91)=HEXCHR$("00FEFEFEFEFEFE00FF0101010101FFFF0101010101FF")
1800 DEFCHR$(92)=HEXCHR$("FCF0C0000000000030C30C0808080800 30C30C08080808 0")
1810 DEFCHR$(93)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFF0000000000000000FF00000000000000FF")
1820 DEFCHR$(94)=HEXCHR$("00FFFFFFFFFFFFFFFF00000000000000FF00000000000000")
1830 DEFCHR$(95)=HEXCHR$("000103070F1F3F0001020408102040FF01020408102040FF")
1840 DEFCHR$(68)=HEXCHR$("00FFFFFFFFFFFF0000552A150A050200002A150A05020100")
1850 RETURN
1860 REM -------------------- Machine language --------------------
1870 DATA 3E003212EF3214EF3221EF3224EF3A11EFFE01D21CE0CD0FE5C329E03D3211EF,30
1880 DATA CD76E5CDD7E4C32CE0CDF4E4CD54E5CD48E0CDA2E0CDD0E3CD34E6CD41E3CDFA,8D
1890 DATA E2CDDAE5CD1AE2C92A0FEF7DE601FE01C8210030CD64E0112630B7ED52C81923,16
1900 DATA 23C354E0D92A0FEF112D01B7ED52DA7DE0112C01B7ED52D27DE0C382E03E00C3,10
1910 DATA 87E03E04C387E0D9E5444DED793C03ED79160F8211280019444DED793C03ED79,C2
1920 DATA E1C92A0FEF112D01B7ED52DABAE0112C01B7ED52D2BAE0C3D2E0CD0FE37CFE54,1D
1930 DATA DACBE0FEAADAD2E0C3D8E03A00EF3DC3DFE03A00EFC3DFE03A00EF3CC3DFE032,E0
1940 DATA 00EF2A0FEF23220FEF111505B7ED52CA1BE12A0FEF112605B7ED52C203E13E0A,89
1950 DATA 3221EF2A0FEF112D01B7ED52DA65E1112C01B7ED52D265E1C3E3E10128303A00,25
1960 DATA EF5779824F3E03ED79033E44ED79033E40ED79033E44ED7903ED79033E41ED79,45
1970 DATA 033E44ED7903ED79033E42ED79033E44ED7903ED79033E43ED79033E44ED7903,69
1980 DATA 3E03ED79C90128303A00EF5779824F3E03ED79033E02ED7903ED7903ED7903ED,A5
1990 DATA 7903ED7903ED7903ED7903ED7903ED7903ED7903ED7903ED79033E03ED792A0F,A4
2000 DATA EF112103B7ED52DACBE1112C01B7ED52D2CBE106133EFEED790100103EA2ED79,64
2010 DATA 043EC4ED79043EE0ED79C906133EF6ED790100103EA2ED79043EC4ED79043EE0,55
2020 DATA ED79C90128303A00EF5779824F0C3E03ED7903ED793E0203ED7903ED7903ED79,E9
2030 DATA 03ED7903ED7903ED7903ED7903ED79033E03ED7903ED79C39EE121E332CD33E2,7A
2040 DATA 21E432CD33E2213333CD33E2213433CD33E2C9444DED78FE02DACAE3C8FE06DA,D8
2050 DATA CAE3FE08DA6BE2FE0ADA8EE2FE0CDA85E2FE16DACAE3FE18DA6BE2FE1ADA8EE2,B1
2060 DATA FE1CDA85E2FE40D0C3CAE3FE06CCBEE2FE07CCE9E2FE16CCEDE2FE17CCF6E23E,8B
2070 DATA 0A3212EFC93A11EF3C3C3211EFC9FE08CCBEE2FE09CCE9E2FE18CCEDE2FE19CC,57
2080 DATA F6E23A0CEF3C3C3C3CFE0AD2B3E2320CEFC9D60AF5CD5EE3F1320CEFC9D921,62
2090 DATA DBE2CD96E5D9444D3E02ED7903ED7921270009444DED7903ED79C97900030052,C6
2100 DATA 0003003E000600FFFF2BC3BEE2112800B7ED52C3BEE22BC3EDE201D8332108EF,46
2110 DATA 16067E1E3003ED79230315C202E3C9F5C5D5ED5B29E3ED4B2CE3CD2EE32229E3,B2
2120 DATA ED5F322BE3D1C1F1C9D3FA3383032100003E1029CB23CB12D23CE3093DC233E3,D0
2130 DATA C93A0DEF3CFE0A2804320DEFC93E00320DEF3A0CEF3CFE0A2804320CEFC93E00,AB
2140 DATA 320CEF3A0BEF3CFE0A2804320BEFC93E00320BEF3A0AEF3CFE0A281A320AEFFE,12
2150 DATA 02280DFE042809FE062805FE082801C93E0A3224EFC93E0A3224EF3E00320AEF,DF
2160 DATA 3A09EF3CFE0A28043209EFC93E003209EF3A08EF3CFE0A28043208EFC92108EF,A8
2170 DATA 3E001606772315C818FA3E0A3214EFC92A0FEF111405B7ED52D0197DE601FE01,BD
2180 DATA C8CD0FE37CFE10DA13E4FE20DA3AE4083A22EF5708BADA5BE4083A20EF5708BA,E7
2190 DATA DA7CE4C95F3A00EF2128301600833C3C5F19C9E60FFE09D0CD04E43A25EFFE0A,2D
2200 DATA C83E06444DED79033CED7921270009444D3E16ED79033CED79C9E60FFE09D0CD,4B
2210 DATA 04E43E08444DED79033CED7921270009444D3E18ED79033CED79C9E60FFE09D0,A2
2220 DATA CD04E43E0A444DED79033CED7921270009444D3E1AED79033CED79C9E60FFE09,A3
2230 DATA D0CD04E43E0C444DED79033CED7921270009444D3E1CED79033CED79C9219633,65
2240 DATA 112900444DED7819444DB7ED52ED79010030B7ED42C8092B18E9219733112700,6D
2250 DATA 444DED7819444DB7ED52ED79010030B7ED42C8092B18E921973311280044 4DED,B2
2260 DATA 7819444DB7ED52ED79010030B7ED42C8092B18E9CD87E500001140200031504,FE
2270 DATA 00051606080730080F090F100FFFC9010019ED78FE1DCA2CE5FE34CA2CE5FE1C,12
2280 DATA CA41E5FE36CA41E5CDD7E4C9CD9DE43A00EF3C3200EF2A17EF2BD823232217EF,DA
2290 DATA C9CDBAE43A00EF3D3200EF2A17EF2BD82217EFC93A00EFFE02D262E53E023200,93
2300 DATA EFC9FE1AD83E193200EFC9C501001CED7905ED51C1C9CD87E5073706080810 0B,A6
2310 DATA 7A0CDA0D00FFC9E17E23A7FA95E55623CD6BE518F3E93E07163ECD6BE53E0816,6E
2320 DATA 00CD6BE54E23462378A7F8B1280A3E08160FCD6BE5CDC1E54E234623CDCCE518,5C
2330 DATA DCAF51CD6BE53C50CD6BE5C91126011B7BB220FB0B79B020F3C92A17EF7CFE0A,CA
2340 DATA D8119833B7ED523807210000 2217EFC92A19EF545D2A17EF444DED5103ED5921,47
2350 DATA 2700092217EF444D2A1BEF2219EF3E20ED793C03ED792A17EF7CFE0AD8212700,84
2360 DATA 09444DED603E30ED7903ED683E31ED79221BEFC93A23EFFE05D82A17EF7CFE0A,B8
2370 DATA DA4BE611280019 2217EFC9CD0FE37CFE0DD021353016005F192217EF444DED60,7E
2380 DATA 03ED682219EF21270009444DED6003ED68221BEFC9000000000000000000000,FE
2390 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,0
2400 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,0
2410 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,0
2420 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,0
2430 DATA 01003021BF33ED78FE06DA29E7FE10CA29E7FE11CA29E7FE14CA29E7FE15CA29,5A
2440 DATA E7FE3930043E02ED7903B7ED42C809C306E721F822010 0203E27ED7903B7ED42,72
2450 DATA CA46E70918F4ED4BA0EF2166E77EFEFFC8FE01D25FE73E02ED792303C34DE7ED,4B
2460 DATA 792303C34DE70000000000000000000000000000000000000000000000000000,96
2470 DATA 0000000000000000000000000000000000525050505050E5E5050505050570000,E5
2480 DATA 000000000000000000000000000000000000000000000000000510000005253,F6
2490 DATA 5600000000051000000000000000000000000000000000000000000000000000,A7
2500 DATA 0000000000052535600000000000000000000000000000000000000000000000,FB
2510 DATA 00000000000000000000000052535600000052580000525852505050505070052,8A
2520 DATA 5050505057005250505057000000000000000005253560000005256000052565 2,CD
2530 DATA 5600000525652560000052565256000052560000000000000052535600000 0,99
2540 DATA 5256000052565253505050505656525D5050505E5C525600005256000000000000,34
2550 DATA 0052535600000052560000525656595A00000052565256000005256525600052,F0
2560 DATA 5600000000000555D5D5B0000005450505 0565F5600005950585F5D505050,BC
2570 DATA 5056000545050505600000000000000000000000000000000000000000000000,40
2580 DATA 000000000000000000000000000000000000000000000FF210030112830CD20E9,8F
2590 DATA 2323B7ED52CA0BE91918F21901280009E509545DE101C033B7ED42C809C3FDE8,3B
2600 DATA E5444D3E00ED79033CED79212700093E10444DED79033CED79E1C900000000000,A4
```


★OFの良さは水戸黄門と同じで，すごくおもしろいというものではなく，お茶漬けのようなつなぎのおもしろさがある点だと思う。(高知市・野中兼山14才)……【影：まっことそのとおりやきい。のう助さんや。ハッハッハッ。】

X68000用



加速つきのスクロール・アクションだ

BONRU

ボンル

株式会社マイケル商事

★内容

スクロール・アクション・ゲームです。

★遊びかた

このゲームはジョイスティックが必要です。

画面中央のボールをジョイスティックで左右に動かします。ボールはブロックの上に当たるとはねますが，ボールが上に向かっているときは，ブロックとの当たり判定はありません。

画面内にある花を五つ取ると面クリアです。炎に当たってしまうと１ミスで，LIFEの値が一つ減り，これが0になると，ゲーム・オーバーです。

１ラウンドは４画面で構成されていて，上下左右がつながっているので，花がなくなるようなことはありません。

★プログラムについて

プログラムを短くするために，論理式を多用しました。そのため，Cコンパイラーを使用することは，このままでは不可能です。どうしても，という人は，自分なりに直してみてください。

★改造のススメ

その１：スピードを速くする

270行を取ってください。ただしエラーがでてしまう場合があります。

その２：バウンドを大きくする

460行の－17をもっと小さい数にしてください。

その３：ライフを増やす

70行のlf ＝３の３をもっと大きな数にしてください。

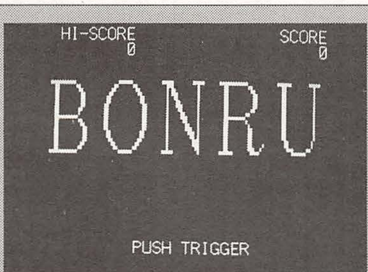
★苦労した点

あまり苦労しませんでしたが，あげるとすれば，寝不足になったことです。

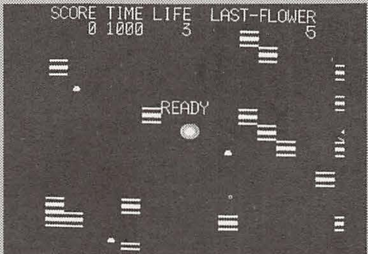
《第１表》主な変数表

変数	内容
x, y	スクロールの座標
xi, yi	スクロールの移動量
hn	花の数
if	ライフ
tm	タイム
hs	ハイスコア
sc	スコア
br	ブロックの数
ho	炎の数
ro	ラウンド数
v	バックのカラー

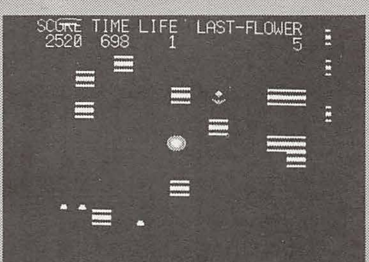
★　　★



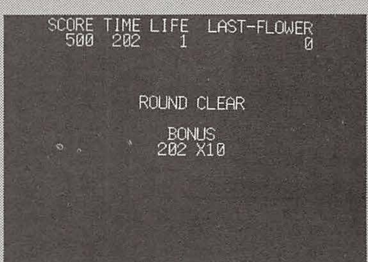
◀《写真１》タイトル画面。ジョイスティック対応だよ



◀《写真２》花を五つ取ればいいんだ。簡単なんて思っていると，大変な目に…



◀《写真３》画面は上下左右，斜めまでスクロールする。コントロールに慣れるまでむずい



◀《写真４》クリアすると，残ったタイムが得点として加算される。きみは何面までいけるかな？

BONRUのプログラム・リスト

```
10 /*        B O N R U      : プログラム  小川  邦久
20 dim char ch(255),men(31,31)      /* 初期設定
30 int a,b,c,d,e,x,y,xi,yi,s,sx,sy,hn,lf,tm,hs,sc,br,ho,ro,v
40 dim si(9)={0,-1,0,1,-1,0,1,-1,0,1}
50 screen 0,1,1,1:sp_init():cha():mus():bg_set(0,0,1)
60 while 1                          /* メイン
70 title():lf=3:sc=0:br=64:ho=9:ro=1:v=2
80 repeat
90 bg_fill(0,0):bg_scroll(0,8,8):sp_off():sp_disp(0)
100 x=128:y=128:xi=0:yi=0:sx=0:sy=0:hn=0:tm=1000:cls:vpage(0)
110 moji():fill(0,0,511,511,v)
120 locate 12,6:print using"ROUND##";ro
130 for a=0 to 31:for b=0 to 31:men(a,b)=0:next:next
140 for a=0 to br:kaku(1):next
150 for a=0 to ho:kaku(2):next
160 for a=0 to  4:kaku(3):next
170 sp_move(0,120,120,4):sp_disp(1):vpage(1)
180 locate 12,6:print" READY "
190 for a=0 to 2000:a=a+strig(1)*2000:next
200 locate 12,6:print"       "
210 repeat
220 s=stick(1):xi=xi+si(s)
230 if xi=-17 then xi=-16
240 if xi=17 then xi=16
250 yi=yi+1:if yi>16 then yi=16
260 x=x+xi:y=y+yi
270 x=x-((x<0)-(x>511))*512:y=y-((y<0)-(y>511))*512
280 atari()
290 sx=x-120:if sx<0 then sx=sx+512
300 sy=y-120:if sy<0 then sy=sy+512
310 bg_scroll(0,sx,sy)
320 tm=tm-1:tim():if tm=0 then tm=200:lf=lf-1:lif():m_play(2)
330 until hn=5 or lf=0
340 for i=0 to 8000:next:sp_disp(0):vpage(0)
350 if hn=5 then mencl()
360 until lf=0
370 locate 12,7:print"GAME OVER"       /* ゲームオーバー
380 for i=0 to 30000:next:if sc>hs then hs=sc
390 endwhile
400 func atari()                        /* 当たり判定
410 a=(x+8)*0.0625#:if a=32 then a=0
420 b=(y+16)*0.0625#:if b=32 then b=0
430 switch men(a,b)
440 case 3:hn=hn+1:sc=sc+100:sco():han():m_play(3):break
450 case 2:lf=lf-1:lif():yi=-yi:xi=-xi:m_play(2):break
460 case 1:if yi>0 then y=int(y*0.0625#)*16:yi=-17:m_play(1)
470 endswitch
480 if men(a,b)>1 then {
490 for c=0 to 1:for d=0 to 1:bg_put(0,a*2+c,b*2+d,0)
500 next:next:men(a,b)=0
510 }
520 endfunc
530 func moji()                         /* 文字表示
540 locate 0,0:print" SCORE TIME LIFE  LAST-FLOWER "
550 sco():tim():lif():han()
560 endfunc
570 func sco()
580 locate 0,1:print using"######";sc
590 endfunc
600 func tim()
610 locate 7,1:print using"####";tm
620 endfunc
630 func lif()
640 locate 14,1:print using"##";lf
650 endfunc
660 func han()
670 locate 27,1:print 5-hn
680 endfunc
690 func mencl()                             /* 面クリア
700 locate 11,5:print"ROUND CLEAR":locate 14,7:print"BONUS"
710 locate 12,8:print using"####";tm;:print" X10"
720 for i=0 to 8000:next:sc=sc+tm*10:sco():tm=0:tim()
730 m_play(4):for i=0 to 20000:next
740 ro=ro+1:lf=lf+1:ho=ho+2:br=br+4:v=v+2:if v=16 then v=0
750 endfunc
760 func title()                             /* タイトル
770 home(0,0,0):vpage(0):cls:fill(0,0,255,255,1):color 3
780 symbol(0,48,"B O N R U",2,4,2,13,0):vpage(1)
790 print"  HI-SCORE";spc(15);"SCORE"
800 print using"    ######";hs
810 locate 24,1:print using"######";sc;
820 locate 10,14:print"PUSH TRIGGER"
830 repeat:rnd():until strig(1)>0:wipe()
840 endfunc
850 func kaku(b;int)                         /* BG表示
860 repeat:c=rnd()*32:d=rnd()*32:until men(c,d)=0 and c<>8
870 men(c,d)=b:for e=0 to 3
880 bg_put(0,c*2-(e>1),d*2-(e=1 or e=3),256+men(c,d)*4+e)
890 next
900 endfunc
910 func cha()                               /* キャラクター定義
920 dim str ca(63)[16]={
930 "ffffffffffffffff","eeeeeeeeeeeeeeee","dddddddddddddddd",
940 "cccccccccccccccc","cccccccccccccccc","dddddddddddddddd",
950 "eeeeeeeeeeeeeeee","ffffffffffffffff","ffffffffffffffff",
960 "eeeeeeeeeeeeeeee","dddddddddddddddd","cccccccccccccccc",
970 "cccccccccccccccc","dddddddddddddddd","eeeeeeeeeeeeeeee",
980 "ffffffffffffffff","0000000aa0000000","000000abba000000",
990 "00000abbbba00000","00000bbbbbb00000","0000bbbbbbbb0000",
1000 "0000bbbbbbbb0000","0000bbbbbbbb0000","000bbbbbbbbbb000",
1010 "000bbbbbbbbbb000","000bbbbbbbbbb000","000bbbbbbbbbb000",
1020 "000bbb9999bbb000","000bbb9999bbb000","000bb999999bb000",
1030 "000bb99ff99bb000","0000b99ff99b0000","0000000bb0000000",
1040 "000000bbbb000000","0000b0bbbb0b0000","00000bb99bb00000",
1050 "000bbb9999bbb000","00bbb999999bbb00","00abb899998bba00",
1060 "000aab8888baa000","00000ab88ba00000","0000a0abba0a0000",
1070 "000000abba000000","0077000aa0007700","0067770770777600",
1080 "0006777777776000","0000677777760000","0000067777600000",
1090 "0000055555550000","0005554444555000","0055444444445500",
1100 "0554433333344550","0544332222334450","5543322112233455",
1110 "5443221111223445","5443211ff1123445","5443211ff1123445",
1120 "5443221111223445","5543322112233455","0544332222334450",
1130 "0554433333344550","0055444444445500","0005554444555000",
1140 "0000055555500000"}
1150 for a=0 to 3:for b=0 to 15:for c=1 to 16
1160 ch(b*16+c-1)=val("&h"+mid$(ca(a*16+b),c,1))
1170 next:next:sp_def(a+1,ch):next
1180 dim int co(15)={
1190 0,54974,44414,33854,23294,62,43008,63490,54912,65472,
1200 1664,1984,33824,44394,54964,65534}
1210 for a=0 to 15:sp_color(a,co(a)):next
1220 endfunc
1230 func mus()                              /* 効果音
1240 m_init():for a=1 to 8:m_alloc(a,100):next
1250 m_trk(1,"@14v12164g&@16v14c&v13c&v12c&v11c&v10c")
1260 m_trk(2,"@67v15o4c16")
1270 m_trk(3,"@57v15164o5c&e&d&f&c&e&d&f&c&e&d&f")
1280 m_trk(4,"@1518v15164o5cev13cev11cev9cev7ce")
1290 endfunc
```



by DANGER

評…そんなわけないでしょ(影)

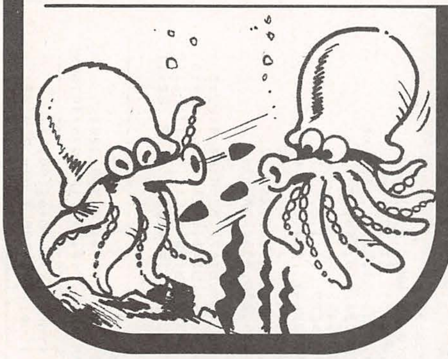


by わお

評…今度、この手を使わせてもらいます(つぐ美)

★OFの「OVER FLOW」はどういう意味ですか？誰か教えて!!（東京都武蔵村山市・さぶれ16才）……【影：エラー・メッセージでいうところの，数値データが許容範囲を越えたということ。欄外にあるからOFなんだ。】

X68000用



タコ対タコのバトルゲーム

タコタコ ウォーズ

高橋　秀之

内　容

2匹のタコが互いにダメージを与えあうバトルゲームです。

遊びかた

まず，タイトル画面で1PLAYか2PLAYかを選びます。

1PLAYは，コンピュータとの対戦で，敵に3回ダメージを与えると，つぎのステージにいきます。ステージ5をクリアするとエンディングが見れます。

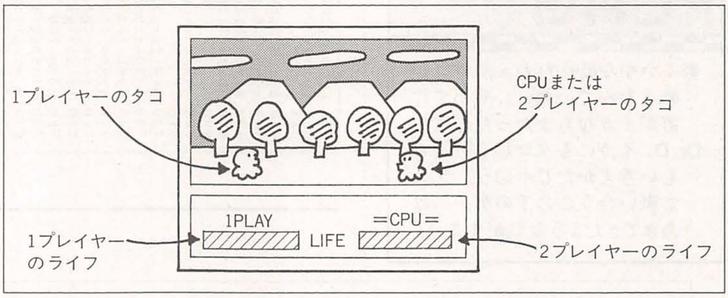
2PLAYは，2人で遊びます。どちらか3回ダメージを与えるとゲームセットとなります。

操作方法

ジョイスティック対応です。スティックの右左で自分のタコを動かし，Strig2でジャンプ。Strig1で

《第1表》変数表

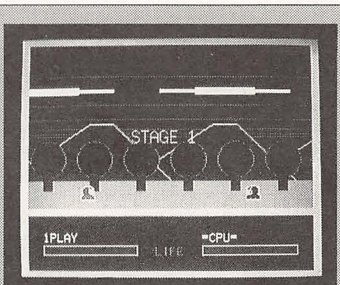
変数	内容
x1，y1	1playの座標
x2，y2	2play又はCPUの座標
	zが0ならSTARTを表示
z1	z1が1なら1playのミサイル発射
z2	z2が1なら2playのミサイル発射
z3	雑用
z4	CPUのタコが右，左のどちらかに動いていのか
z5	CPUのタコが右，左のどちらに動いているのか
z6	z6が1ならCPUのミサイル発射
m1，m2	1play，2playのミサイルの座標
xs1，xs2，xs3	グラフィックの横スクロール
p1＝1	1人でやるのか2人でやるのか
ya，yb	CPUのタコが上にどこまで上がるか
ys1，ys2	グラフィックのたてスクロール
d1，d2	1playと2playのダメージ
s	CPUのスピード
st	ステージ
s1，s2	stick(1)とstick(2)



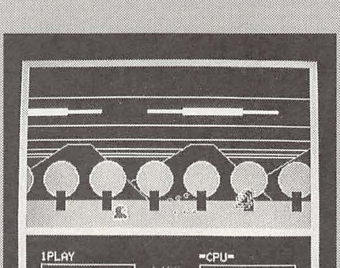
《第1図》画面構成



▲《写真1》タコタコウォーズ？すごそうな名前ネ。1人でも遊べるヨ



▲《写真2》画面は上下左右に動くんだ。さすが68000ってとこだ



▲《写真3》敵や自分の弾はサイドワインダーする。こりゃまたけっこー



▲《写真4》3面で死んじゃった。コンティニューもできる親切設計

★めでたく成人式を迎えられた皆さん，おめでとうございます。今年もがんばろうぜ!!（大阪府柏原市・徳武和哉20才）……【影：うん。がんばろう。編：影さん20才でしたっけ？影：いまだ成人式にでていないから20才だ。】

ミサイル発射です。

ジャンプは，ボタンを押しつづけていると上にあがり，はなすと落ちてきます。

おまけ

はじめはコンティニューをつけていなかったのですが，けっこうむずかしかったので，コンティニューをつけることにしました。

けっこう力を入れて作ったのでなかなかのデキだと思います。ぜひ入力してください。

ちなみに，タコの名前は，右がミノル君で左がゴツヤ君です。

CHECKER FLAG

影：いやな時代だねエ，タコが戦うなんて…ねエ。せめて片方がイカならよかったのに。

Dr.D：イカにもタコにも影君らしい考えかたじゃのう。2人で戦い合うこの手のゲームはあきてきたような気がするゾ。

タコタコウォーズのプログラム・リスト

```
10 /*---------- 1989 12/20 HIDEYUKI TAKAHASHI No6 ----------
20 screen 0,1,1,1:window(0,0,511,511)
30 int x1,y1,x2,y2,z,z1,z2,z3,z4,z5,z6,m1,m2,xs1,xs2,xs3
40 int pl=1,ya,yb,ys1,ys2,d1,d2,s,st,s1,s2
50 /*----- ｽﾌﾟﾗｲﾄ ------------------------------------------
60 dim char aaa(255)={0,0,0,0,0,0,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,
70                    0,0,0,0,0,1,2,2,2,2,2,1,0,0,0,0,
80                    0,0,0,0,1,2,2,2,2,1,2,2,1,0,0,0,
90                    0,0,0,1,2,2,2,2,2,2,2,2,2,1,0,0,
100                   0,0,0,1,2,2,2,2,2,2,1,1,1,1,0,0,
110                   0,0,0,1,2,2,2,2,2,1,4,4,4,1,0,0,
120                   0,0,0,1,2,2,2,2,2,1,1,1,4,1,0,0,
130                   0,0,0,1,2,2,2,2,2,1,4,4,1,1,0,0,
140                   0,0,0,1,2,2,2,2,2,2,1,1,1,1,0,0,
150                   0,0,0,0,1,2,2,2,2,2,2,2,1,0,0,0,
160                   0,0,0,1,2,2,2,2,2,2,2,2,2,1,0,0,
170                   0,0,1,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,1,0,
180                   0,0,1,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,1,0,
190                   0,0,1,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,1,0,
200                   0,0,1,2,2,2,1,2,2,2,1,2,2,2,1,0,
210                   0,0,0,1,1,1,0,1,1,1,0,1,1,1,0,0}
220 /*
230 dim char bbb(255)={0,0,0,0,0,0,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,
240                   0,0,0,0,0,1,3,3,3,3,3,1,0,0,0,0,
250                   0,0,0,0,1,3,3,1,3,3,3,3,1,0,0,0,
260                   0,0,0,1,3,3,1,3,3,3,3,3,3,1,0,0,
270                   0,0,0,1,3,3,3,3,3,3,3,3,3,1,0,0,
280                   0,0,0,1,1,1,1,3,3,3,3,3,3,1,0,0,
290                   0,0,0,1,5,5,5,1,3,3,3,3,3,1,0,0,
300                   0,0,0,1,1,1,5,1,3,3,3,3,3,1,0,0,
310                   0,0,0,1,5,5,5,1,3,3,3,3,3,1,0,0,
320                   0,0,0,0,1,1,1,3,3,3,3,3,1,0,0,0,
330                   0,0,0,1,3,3,3,3,3,3,3,3,3,1,0,0,
340                   0,0,1,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,1,0,
350                   0,0,1,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,1,0,
360                   0,0,1,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,1,0,
370                   0,0,1,3,3,3,1,3,3,3,1,3,3,3,1,0,
380                   0,0,0,1,1,1,0,1,1,1,0,1,1,1,0,0}
390 /*
400 dim char ccc(255)={0,0,0,0,0,0,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,
410                   0,0,0,0,0,1,4,4,4,1,0,0,0,0,0,0,
420                   0,0,0,0,0,1,4,1,1,0,0,0,0,0,0,0,
430                   0,0,0,0,0,1,4,4,4,0,0,0,0,0,0,0,
440                   0,0,0,0,0,0,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0}
450 sp_init():sp_disp(1)
460 sp_def(1,aaa,1):sp_def(2,bbb,1)
470 sp_def(3,ccc,1):sp_def(4,ccc,1)
480 sp_color(1,hsv(0,0,31),1):sp_color(2,hsv(0,31,31),1)
490 sp_color(3,hsv(0,31,20),1)
500 /*
510 apage(0):contrast(0):for i=0 to 2000:next:contrast(15)
520 symbol(50,100,"HIDEYUKI TAKAHASHI PLASENTS",1,1,0,15,0)
530 for i=0 to 10000:next:contrast(0):for i=0 to 2000:next
540 /*
550 for i=0 to 3:apage(i):fill(0,0,511,511,0):home(i,0,0)
560 next:sp_off():contrast(15):apage(3):fill(0,0,511,511,14)
570 a=0:for i=0 to 14:box(2,a,252,a,2):a=a+10:next
580 apage(0):circle(300,220,25,15):circle(300,250,14,15)
590 circle(280,250,14,15):circle(320,250,14,15)
600 fill(281,259,319,230,0):circle(289,212,2,15)
610 circle(310,212,2,15):paint(300,250,5)
620 circle(300,227,9,15):circle(300,232,7,15,360,180,200)
630 paint(300,235,4)                        :s=1:st=1:goto 1970
640 a=0:for i=0 to 250:home(0,a,50):a=a+1:next
650 apage(2):box(-5,225,511,227,11)
660 symbol(5,235,"1989 11/12  x68000",1,1,0,15,0)
670 symbol(120,235,"by HIDEUYKI TAKAHASHI",1,1,0,15,0)
680 apage(1):symbol(10, 10,"タコタコ ",3,4,0,1,0)
690            symbol(80, 70,"ウォーズ",3,4,0,1,0)
700            symbol(17, 17,"タコタコ ",3,4,0,11,0)
710            symbol(87, 77,"ウォーズ",3,4,0,11,0)
720 a=0:for i=0 to 50:a=+1:home(1,a,0):for j=0 to 73:next
730 a=50-i:home(1,a,0):for j=0 to 73:next:next:m_play(1,2)
740 symbol(120,160,"STRIG 1 KEY･･･1PLAY",1,1,0,9,0)
750 symbol(120,180,"STRIG 2 KEY･･･2PLAY",1,1,0,9,0)
760 if strig(1)=1 then pl=1:goto 790
770 if strig(1)=2 then pl=2:goto 790
780 goto 760
790 a1=9:a2=8:b1=13:b2=12:c1=2:c2=11
800 m_stop():m_play(8):contrast(0):home(0,0,0)
810 for i=0 to 3:apage(i):fill(0,0,511,511,0):next
820 apage(0):for i=0 to 6:box(i,i,255-i,255-i,3):next
830 fill(0,180,255,187,3):fill(7,188,248,248,2)
840 symbol(20,205,"1PLAY",1,1,0,15,0)
850 if pl=1 then symbol(155,205,"=CPU=",1,1,0,15,0)
860 if pl=2 then symbol(155,205,"2PLAY",1,1,0,15,0)
870 symbol(116,220,"LIFE",1,1,0,5,0)
880 fill(20,220,100,230,12):fill(155,220,235,230,12)
890 box(20,220,100,230,13):box(155,220,235,230,13)
900 /*
910 if pl=1 and st=1 then a1=5 :a2=4 :b1=7 :b2=6:c1=4:c2=5
920 if pl=1 and st=2 then a1=15:a2=14:b1=14:b2=1:c1=1:c2=15
930 if pl=1 and st=3 then a1=13:a2=14:b1=9 :b2=8:c1=12:c2=13
940 if pl=1 and st=4 then a1=3 :a2=2 :b1=15:b2=1:c1=2 :c2=11
950 if pl=1 and st=6 then goto 2230
960 /*----- グラフィック その2 ---------------------------
970 apage(1):fill(0,280,511,250,14)
980 a=0:for i=0 to 20:circle(24+a,227,19,a1,0,360,320)
990 paint(30+a,225,a2):fill(20+a,260,27+a,240,12):a=a+40:next
1000 /*----- グラフィック その3 ---------------------------
1010 apage(2):a=0:for i=0 to 10:line(a,230,50+a,190,b1)
1020 line(50+a,190,70+a,190,b1):line(70+a,190,120+a,250,b1)
```


★この木なんの木気になる～の大きな木はどこにあるんですか。(広島市・綿野義和17才)……【**影**：ハワイにあります。**編**：いったいどこでそんな知識を？**Dr.D**：ときどき影君は一般常識以外で強くなるからかなわん。】

```
1030 a=a+105:next:line(0,280,511,280,15):paint(200,260,b2)
1040 /*----- グラフイック その4 -----------------------------
1050 apage(3):fill(0,0,511,511,c1):box(0,40,511,70,c2)
1060 box(0,85,511,95,c2):box(0,100,511,103,c2)
1070 a=0:for i=0 to 5:fill(50+a,52,100+a,58,15)
1080 fill(20+a,54,130+a,56,15):a=a+150:next:contrast(15)
1090 /*
1100 x1=50:y1=155:m1=x1:x2=190:y2=155:m2=x2:xs1=200:xs2=200
1110 xs3=200:ys1=100:ys2=100:d1=99:d2=156:z=0:z1=0:z2=0
1120 /*----- メイン ------------------------------------------
1130 while 1:s1=stick(1):s2=stick(2)
1140 sp_move(1,x1,y1,1)  :sp_move(2,x2,y2,2)
1150 sp_move(3,m1,y1+5,3):sp_move(4,m2,y2+5,4)
1160 if strig(1)=2 and y1>95  then y1=y1-3:ys1=ys1-2:ys2=ys2-1:m_play(7)
1170 if strig(1)=0 and y1<155 then y1=y1+3:ys1=ys1+2:ys2=ys2+1
1180 if strig(1)=1 and z1=0 then z1=1:m_play(5)
1190 if z1=1 then m1=m1+8:if m1>250 then z1=0:m1=x1
1200 if z1=0 then m1=x1
1210 if s1=4 then x1=x1-3:if x1<20 then x1=20
1220 if s1=6 then x1=x1+3:if x1>80 then x1=80
1230 if pl=2 and strig(2)=2 and y2>95  then y2=y2-3:m_play(7)
1240 if pl=2 and strig(2)=0 and y2<155 then y2=y2+3
1250 if pl=2 and strig(2)=1 and z2=0 then z2=1:m_play(6)
1260 if pl=2 and z2=1 then m2=m2-8:if m2<5 then z2=0:m2=x2
1270 if pl=2 and z2=0 then m2=x2
1280 if pl=2 and s2=4 then x2=x2-3:if x2<155 then x2=155
1290 if pl=2 and s2=6 then x2=x2+3:if x2>215 then x2=215
1300 if pl=1 and z4=0 then ya=rand() mod 60:z4=1:yb=95+ya
1310 if pl=1 and z4=1 then y2=y2-s:if y2<yb then z4=2
1320 if pl=1 and z4=2 then y2=y2+s:if y2>155 then z4=0
1330 if pl=1 and z5=0 then x2=x2-2:if x2<155 then x2=155:z5=1
1340 if pl=1 and z5=1 then x2=x2+2:if x2>215 then x2=215:z5=0
1350 if pl=1 and z6=1 then m2=m2-4-s:if m2<5 then z6=0
1360 if pl=1 and z6=0 then m2=x2:z6=1:m_play(6)
1370 if s1=6 and x1<80 then xs1=xs1+3:xs2=xs2+2:xs3=xs3+1
1380 if s1=4 and x1>20 then xs1=xs1-3:xs2=xs2-2:xs3=xs3-1
1390 home(1,xs1,ys1):home(2,xs2,ys2):home(3,xs3,0)
1400 if m1>x2-10 and m1<x2+10 and y1>y2-10 and y1<y2+10 then goto 1440
1410 if m2<x1+10 and m2>x1-10 and y2>y1-10 and y2<y1+10 then goto 1480
1420 if z=0 then goto 2040
1430 endwhile
1440 apage(0):d2=d2+26:fill(156,221,d2,229,4):m_play(4)
1450 sp_color(3,hsv(0,0,31),1):for i=0 to 200:next:p=1
1460 sp_color(3,hsv(0,31,20),1):if d2>220 then a=2:goto 2150
1470 m1=x1:z1=0:goto 1130
1480 apage(0):d1=d1-26:fill(99,221,d1,229,4) :m_play(4)
1490 sp_color(2,hsv(0,0,31),1):for i=0 to 200:next:p=2
1500 sp_color(2,hsv(0,31,31),1):if d1<30 then  a=1:goto 2150
1510 m2=x2:z2=0:goto 1130
1520 sp_off(3,4):m_play(5)
1530 for i=0 to 300:sp_on(a):for j=0 to 5:next:sp_off(a):next
1540 for i=0 to 55:home(3,0,i):home(2,xs2,ys2-i)
1550 for j=0 to 50:next:next:apage(3)
1560 /*----- G A M E  O V E R ------------------------------
1570 if pl=1 and p=2 then m_play(3,4):goto 1610
1580 if pl=1 and p=1 then m_play(1,2):goto 1690
1590 if pl=2 and p=2 then m_play(1,2):goto 1750
1600 if pl=2 and p=1 then m_play(1,2):goto 1730
1610 for j=0 to 5:symbol(17+j,115+j,"GAME OVER",4,4,0,j,0)
1620 next:for j=0 to 5000:next:apage(0):fill(70,140,185,185,2)
1630 symbol(84,147,"CONTINUE･･･1KEY",1,1,0,15,0)
1640 symbol(84,167,"END･･･････2KEY",1,1,0,15,0)
1650 box(70,140,185,185,2):box(70,140,185,185,3):sp_off()
1660 if strig(1)=1 then contrast(0):st=st-1:goto 790
1670 if strig(1)=2 then contrast(0)        :goto 550
1680 goto 1650
1690 for j=0 to 3:symbol(8+j,110+j,"STAGECLEAR",4,4,0,j,0)
1700 next:for i=0 to 260:sp_move(1,x1+i,y1,1)
1710 for j=0 to 25:next:next:s=s+1:if st=5 then s=s-1
1720 goto 790
1730 for j=0 to 5:symbol(17+j,110+j,"1PLAY WIN",4,4,0,j,0)
1740 next:for i=0 to 7000:next:contrast(0):goto 550
1750 for j=0 to 5:symbol(17+j,110+j,"2PLAY WIN",4,4,0,j,0)
1760 next:for i=0 to 7000:next:contrast(0):goto 550
1770 /*----- スタート！ ---------------------------------------
1780 if pl=1 then goto 1820
1790 a=0:for i=0 to 50 :color a:locate 10,6:print"***START***"
1800 a=a+1:for j=0 to 100:next:if a=3 then a=0
1810 next:z=1:cls:goto 1130
1820 a=0:for i=0 to 50 :color a:locate 12,6:print"STAGE"st
1830 a=a+1:for j=0 to 100:next:if a=3 then a=0
1840 next:z=1:cls:st=st+1:goto 1130
1850 /*----- エンディング -----------------------------------
1860 contrast(15):m_play(1)
1870 sp_move(2,170,110,2):for i=0 to 100
1880 sp_move(1,50+i,110,1):for j=0 to 300:next:next:m_stop()
1890 symbol(20,90,"オレにたてつくなんて",1,1,0,11,0)
1900 symbol(20,110,"１００ネンはやい！！",1,1,0,11,0)
1910 for i=0 to 10000:next
1920 symbol(150,135,"ﾏｲｯﾀ ﾏｲｯﾀ",1,2,0,13,0)
1930 line(171,125,171,95,14):fill(172,95,181,105,15)
1940 for i=0 to 10000:next:symbol(30,30,"おしまい",4,4,0,5,0)
1950 m_play(2,3,4):for i=0 to 30000:next:contrast(0):goto 550
1960 /*----- B G M ------------------------------------------
1970 for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
1980 m_trk(1,"o4v11q218    @10|:255d4dfgfg4dddfgfg4a4a<cdc>a")
1990 m_trk(2,"o4v14q818@3|:255d4dfgfg4dddfgfg4a4a<cdc>af4rga")
2000 m_trk(1,"f4rgaf4edc4d4r2rrr1:|"):m_trk(2,"f4edc4d1r1:| ")
2010 m_trk(3,"o1v14q818@45t140  r|:255cccccccccccccccccccc:|")
2020 m_trk(8,"o5v15q8116@5c>c"):m_play(3):goto 640
2030 /*
2040 for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
2050 m_trk(1,"o5v15q818t180@9r1r1|:200c4ccdd4e4e4ed4c4>b4bb")
2060 m_trk(2,"o5v15q818@9r1r1    |:200>a4aabb4<c4c4c>b4a4:|")
2070 m_trk(3,"o4v15q8@8r1r1|:200r1r1r1r1l8r4aeab4a2rg2r4geg")
2080 m_trk(8,"v15q8o118@45|:255aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa:|")
2090 m_trk(1,"<cc4d4d4dc4d4:|")
2100 m_trk(3,"a4g2rf2r4fdfg4f2re4l16cde1cde1:|")
2110 m_trk(4,"v15q8o7116@12d"):m_trk(5,"v15q8o5116@67a")
2120 m_trk(6,"v15q8o4116@67a"):m_trk(7,"v15q8o7116@65d")
2130 m_play(1,2,3,8):goto 1780
2140 /*
2150 for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
2160 m_trk(1,"o4v15q818@8ccc d4de1 ")
2170 m_trk(2,"o4v15q818@8>aaab4b<c1")
2180 m_trk(3,"o4v15q818@8ccc >b4ba1")
2190 m_trk(4,"o4v15q818@8>aaag4gf1 ")
2200 m_trk(5,"v15q8o2116@66|:20d:|o318r@65a")
2210 goto 1520
2220 /*
2230 for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
2240 m_trk(1,"o1v14q818@45t140   r|:255cccccccccccccccccccc:|")
2250 m_trk(2,"o318v14@12 <c4>gga4g4r4b4<c2")
2260 m_trk(3,"o318v14@12  a4 eef4e4r4g4 a2")
2270 m_trk(4,"o118v14@45  aaaaaaaaaaaaaaa")
2280 goto 1860
```

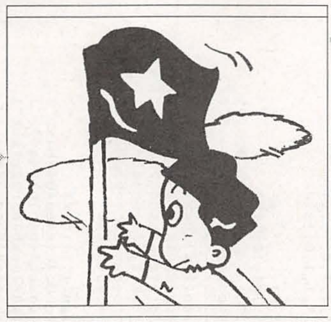
X68000

PB-100＋増設RAM用

でた！スーパーマリオのポケコン版

スーパー・ピービー・ブラザーズ

バルム



At First

これは，僕の友達がPB-100で，スーパーマリオを作ろう！と言ったのがきっかけで，そのときは，できるわけないと思っていたけど，なぜか，りっぱに完成しました。

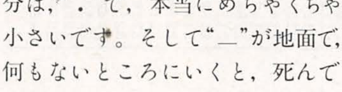
How to play

S0でスタートです。最初の自分は，“.”で，本当にめちゃくちゃ小さいです。そして“＿”が地面で，何もないところにいくと，死んでしまいます。“－”が，ブロックで，ジャンプすると，“$”に変わり点が入ります。もう1回同じところでジャンプすると，“＿”になって，点が入ります。

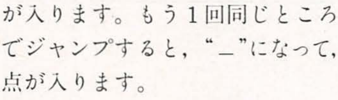
そして，右のほうの，“q”(旗)にジャンプすると，1ワールド・クリアです。

敵は，クリボウ→ノコノコ→パタパタ→トゲぞうです（e→n→m→w)。たいへん似ていると思っています。

移動のしかたは，46で左右で，Zでジャンプです。助走をつけると，二つまで飛ぶことができます。



▲《写真1》“.”が自分。前方に敵が！“△”はきのこだ



▲《写真2》それジャーンプ！　旗にジャンプでクリア

各ワールドに1か所，どこかでジャンプすると，きのこ(△)がでてきて，もう1回ジャンプすると，スーパー・ピービー(○)になります。

スーパー・ピービーになったら，ファミコンのとおり，1回死んでも小さくなってだいじょうぶです。スーパー・ピービーのとき，どこかで飛ぶと，ボーナス・ステージ（空の上）になり，点がかせげます。これはTIME制なので，DEG→RAD→GRAと右にいくほど，時間が少なくなります。

かくれテク

ワールドは，1から8まであり，そのあとは，また1からはじまります。そのワールドの中の，二つで何かをすると，ワープができます。よくさがしてください。

それから，あることをすると，100万点ボーナス？が，もらえます。また，旗に，飛びついてクリアして，ある点数になると，なんと，花火があがります!!

ワールド8の最後の四つの落とし穴は，一見，絶対通れないように思えますが，たぶんすんなり通れるでしょう。なお，ワールド4とワールド7は，城です。その中で，“n”がでてきますが，動かなければそれに当たっても，死ぬことはありません。

At last

僕でさえ，ワールド4ぐらいしかいかないのですから，ワールド8をこえた人は，変人かもしれません。

スーパー・ピービー・ブラザーズのプログラム・リスト

```
P0
  10 PRINT "SUPER MA
     RIO!":A$=".":B$
     ="・":C$="o":D$=
     "o":J=1:N=0:X=0
  20 GOSUB #9
  40 IF KEY="Z"; IF
     R=0;F=F+1:R=1:
     IF K=1;P=P+L
  50 K=0: IF KEY="4"
     ;X=1:L=-1: IF P
     >4;P=P-1:K=1
  60 IF KEY="6";X=1:
     L=1:P=P+1:K=1
  65 IF R≠0;R=R+1: I
     F R=4;R=0:F=F-1
  70 GOTO 120
  80 FOR I=1 TO Q:O=
     O+ SGN(0-O): IF
      R=0; IF INTO=P
     ; GOSUB #1
  85 NEXT I
  90 PRINT CSR0;"[";
      MID(P-3,7);"]"
     ;J; CSR4;A$(F);
  95 IF P≦O+3; IF P+
     3≧O; PRINT CSR4
     + ABS(P-O);E$;
  96 IF R≠0; GOSUB #
     2
 100 IF O<P-3;O=27
 110 GOTO 40
 120 S$= MID(P,1): I
     F R=0; IF S$="
     "; GOSUB #1
 130 M=M-1: IF M=0;F
     =0: GOSUB #1
 135 MODE (7-M/40)
 140 GOTO 80

P1
   5 IF J=1; IF P=22
      THEN #5
   6 IF J=5; IF P=23
      THEN #5
  10 IF F>1;F=0: RET
     URN
  15 IF X=0; PRINT :
      PRINT "BONUS!"
     ,"1000000$":N=N
     +100000:X=1: GO
     TO #9
  20 PRINT : PRINT "
     Game Over","Sc:
     ";N*10: END

P2
  10 S$= MID(P,1): I
     F S$="-";$= MID
     (1,P-1)+"$"+ MI
     D(P+1):N=N+10
  20 IF S$="$";$= MI
     D(1,P-1)+"_"+ M
     ID(P+1):N=N+20
  30 IF P=G;$= MID(1
     ,P-1)+"▲"+ MID(
     P+1):N=N+50
  35 IF S$="▲";F=F+2
     :$= MID(1,P-1)+
     "_"+ MID(P+1):N
     =N+100:G=0
  40 IF F>1; IF P=H;
      PRINT : PRINT
     "BONUS STAGE!":
     T=2: GOSUB #3
  50 IF S$="q"; GOTO
      #4
  60 RETURN

P3
   5 $="_$$$$$$$$$$_
     ":V=20
  10 V=V-1: IF V=0;F
     =2:L=9:R=0: GOT
     O #9
  20 PRINT CSR0;$; C
     SRT;A$(F);: IF
     KEY="4";T=T-1:
     IF T<0;T=0
  30 IF KEY="6";T=T+
     1: IF T≧12;T=11
  40 IF KEY="Z"; IF
     T≠0; IF T≠12;$=
      MID(1,T)+"_"+
     MID(T+2):N=N+50
  50 GOTO 10

P4
  10 PRINT : PRINT "
     World Cear!":J=
     J+1:N=N+M
  20 IF INT(N/3)≠N/3
      THEN #9
  30 $=".・'X*": FOR
     I=1 TO 5
  35 PRINT CSR1; MID
     (I,1); CSR5; MI
     D(I,1); CSR9; M
     ID(I,1);
  36 FOR W=1 TO 100:
      NEXT W: NEXT I
     :N=N+N*2: GOTO
     #9

P5
  10 PRINT : PRINT "
     WELCOME TO WARP
      ZONE!";: INPUT
     "WORLD",I
  20 IF I<9; IF I>0;
     J=I: GOTO #9
  30 GOTO 10

P9
  10 IF L=9;L=0: GOT
     O 50
  20 R=0:F=0:O=27:P=
     5:$="enm": IF J
     ≧4;E$="w": GOTO
      30
  25 E$= MID(J,1):Q=
     J: IF J≧2;Q=2
  30 G= INT( RAN#*15
     )+9:H= INT( RAN
     #*19)+9: IF J>8
     ;J=1
  40 M=100: IF J=8;G
     =20
  50 GOTO 100+J
 101 $="   READY_-_
     _---_ _-_ ---q
       ": RETURN
 102 $="    --- _---
     ----_-_ -_-_-_q
       ": RETURN
 103 $="     _ _- _ -
     - ---- ---_ _q
       ": RETURN
 104 $="    n□°°□°nn
     □□ee e n□□  -q
       ": RETURN
 105 $="    __-------
       - - - - -  _q
       ": RETURN
 106 $="   ------  -
      _------  -_q
       ": RETURN
 107 $="    n□□°□/□/
     °nnn□//□°//n°q-
       ": RETURN
 108 $="    -_-  - _-
     -     -CLEARq
       ": RETURN
```


★このハガキは私を勝手に「愛読者」と決めつけている。うーん，うむうむ。赤線を引いておこうか。（福井市・加藤武史15才）……【編：愛読者以外はださないと思ったもので…。影：編君，キミも言うようになったちゅう。】

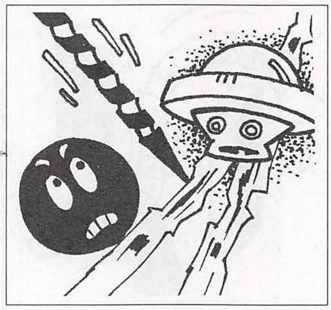
PC-E500用

お得用ショート・プログラム

2行の4本立て!

TOUCH BALL(タッチボール)/FIGHT!UFO(ファイト ユーフォ)/
DRILL POINT(ドリルポイント)/THUNDER CATCH(サンダー キャッチ)

せとけん



はじめに

一つ一つ丹念(たんねん)に作りました。リプレイはすべてRUN[↵]。短いので技術的に参考になるのではないかと思います。

1480Uの人は基本的に全部遊べますが，FIGHT! UFOはPOKE文をとって，表示される文字を適当に変えてください。これは，エンジニア・ソフトウエアの文字を仮名文字の領域に指定しているためです。仮名に戻すのは，[CTRL]を押しながら[+/-]です。

TOUCH BALL

まず，ゲームボーイのように縦にもってください。あなた(¦)は[0]，[hyp]で左右に動き，ボールに当たるのが目的。1回も当たることができず4回連続で上下にある通称『見えない壁』に当たるとゲーム・オーバー。

取得点は『見えない壁』に連続で当たるごとに20，10，0と減ります。上下の『見えない壁』はだんだん近寄ってくるので注意。

FIGHT! UFO

あなたのUFOは，不時着のためエネルギー・パック(o)を40個取らないと母星へ帰れなくなりました。敵(Ω)や障害物(x)に当たらないように[4]，[6]で左右に上昇してください。上にあがり過ぎてもいけません。

画面の左右にはみでるとエラーします(2行に入らなかった)。たまにパックが見えなくなりますが，一つ前と同じ位置にあります。

DRILL POINT

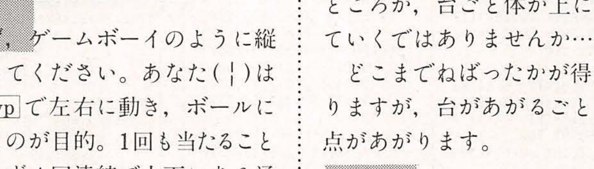
これも縦にもってください。あなたは改造人間にされそうです。ドリルが落ちてくるので，自分の位置まで落ちないうちに[0]，[1]で左右に動かし，[hyp]で磁石を使ってドリルを上へはじいてください。ところが，台ごと体が上にあがっていくではありませんか……。

どこまでねばったかが得点になりますが，台があがるごとに加算点があがります。

THUNDER CATCH

はじめの音ははじまりの拍手です(うそ)。このときキーを押すと点がさがります。画面のどこかに雷がピカッと光るので，大体の位置を[Q]～[P]で押し続けてください。当たっていると拍手(点が入る音です)。20本落ちると終わりです。

ところで，途中でブレイクしたときに画面表示がなくなるときがあります。これを直す文を[F2]に入れておきます。



▲《写真1》DRILL POINTの実行画面

▼《リスト1》TOUCH BALLのプログラム・リスト

```
1:CLEAR :X=&5:A=1:B=A:FO
 R R=4TO 40:FOR I=0TO &
 1:I$=INKEY$ :K=K+(I$=C
 HR$ 17AND K>0)-(I$="0"
 AND K<3):C=X:D=V:X=X+A
 :Y=Y+B:IF Y<&0OR Y>7LE
 T B=-B:Y=Y+B ELSE IF X
 <R/2 OR X>39-R/&2 LET
 A=-A:M=M+&1:BEEP &1,&A
 +M*&A,&F:X=X+A
2:IF M>3PRINT "SCORE";S
 ELSE V=INT (Y/2):I=-(X
 =20AND V=K):CLS :LOCAT
 E X,V:PRINT CHR$ (&DF-
 (Y-V*2)*62):LOCATE 20,
 K:PRINT "!":NEXT :FOR
 J=0TO 5:BEEP 1,15-J*3,
 5:NEXT :S=S+(3-M)*10:M
 =0:NEXT :BEEP 4
```

▼《リスト2》FIGHT! UFOのプログラム・リスト

```
1:CLEAR :POKE &BFC93,&2A
 ,&FD,&D:CLS :DIM G(39,
 &4):M=38:FOR T=0TO &9:
 FOR R=0TO &3:O=RND 30+
 &5:P=RND &3-&1:LOCATE
 O,P:PRINT "ｵ":G(O,P+1)
 =C:FOR I=C TO &1:A=X,B
 =Y:I$=INKEY$ :Z=(I$="4
 ")-(I$="6"):X=X+Z:Y=Y-
 (Y<3AND Z=C)+(ABS Z=1)
 /&5:LOCATE A,B:PRINT "
 "
2:Z=INT (Y):I=-(X=O AND
 Z=P):IF Y=-1OR (M=X AN
 D Z=3)OR G(X,Z+1)=1PRI
 NT S ELSE LOCATE X,Y:P
 RINT "ｺ":M=M+SGN (X-M)
 /&2:LOCATE M-1,&3:PRIN
 T " ｱ ":NEXT :S=S+&A:B
 EEP &1,&A,&F:NEXT :O=O
 +&A+RND 20:O=O+(O>39)*
 40:LOCATE O,P:PRINT "ﾏ
 ":G(O,P+1)=&1:NEXT :BE
 EP &4
```

▼《リスト3》DRILL POINTのプログラム・リスト

```
1:CLEAR :DIM A(&3),B(&3)
 ,T(&3):X=39:CLS :A$=CH
 R$ &E0+CHR$ &E3+">":FO
 R I=&0TO &1:I$=INKEY$
 :W=X:IF I$=CHR$ 17 AND
  0<A(Y)-&4LET A(Y)=A(Y
 )-&5:LOCATE A(Y)+&3,Y:
 PRINT "     ":U=U+&1:B
 EEP &1,A(Y)*5,5:IF U-I
 NT (U/&5)*&5=&0LET X=X
 -&1:BEEP 2,&A,&A:E=E+1
2:T=T+E:I=0:V=Y:Y=Y-(I$=
 "0"AND Y<3)+(I$="1"AND
  Y>0):LOCATE W,V:PRINT
  " ":LOCATE X,Y:PRINT
 CHR$ &E1:FOR R=0TO &3:
 LOCATE A(R),R:PRINT A$
 :A(R)=A(R)+RND 2-1:IF
 A(R)>X-2 FOR J=0TO 18:
 BEEP &1,J*5,J*5:NEXT :
 PRINT "SCORE";T ELSE N
 EXT :NEXT
```

▼《リスト4》THUNDER CATCHのプログラム・リスト

```
1:CLEAR :CLS :KEY 2,"POK
 E&2000,&3F"+CHR$ 13:FO
 R R=1TO 20:FOR J=0TO 1
 :C=W/10:E=E+RND 5-3:LI
 NE (E,W)-(E+C,W):W=W+1
 :IF INKEY$ =M$ THEN S=
 S+1:BEEP 1,1,1
2:J=-(W>31):NEXT :POKE &
 2000,&3F:F=RND 10-1:M$
 =G$:G$=MID$ ("QWERTYUI
 OP",F+1,1):E=F*24+RND
 20:W=0:FOR I=0TO 20-R:
 NEXT :CLS :POKE &2000,
 &3E:NEXT :POKE &2000,&
 3F:PRINT "SCORE";S
```

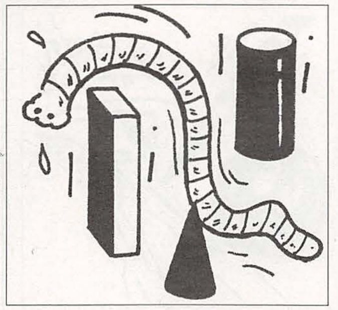

★毎週日曜日にやるTVアニメの「ちびまる子ちゃん」はおもしろいので，みなさんも見ませう。(東京都町田市・鄭失敗16才)……【編：夕方6時から？なら影さんは見れませんね。影さん寝坊だから…。影：うーん,いけずー。】

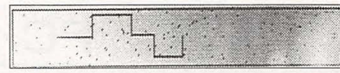
PC-E500用

いろんなパターンが楽しめる最高ケッ作

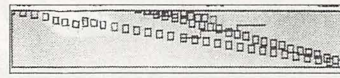
限りなく(かぎ)のびるミミズ

Naom





▲《写真1》1面です。障害物がランダムでわいてくる。よけろー



▲《写真2》2面は，ロが追いかけてくる。斜め移動で逃げろー



▲《写真3》7面。自分の前方に点が出現。ひたすら曲がり続けるんだ

内容

ひたすら障害物をよけてください。

遊びかた

RUNするといきなりゲームがスタートします。テンキー(1 2 3 4 6 7 8 9)で8方向に操作し，障害物や自分にぶつからないようにひたすら伸びてください。時間がたつと左上のランプがBUSY→DBL→RUN→PROの順についていきます。一定時間耐(た)えるとつぎの面に進みます。

全部で12面あり，面ごとにちがった障害物が出現して，難易度がだんだんあがっていきます。ゲーム・オーバーはありませんが，ミスした回数がでるので何回のミスで全面クリアできるかを競うといいでしょう。クリアできればの話ですが。君は何面までクリアできますか？

やってみればわかりますが，アクション的な要素とパズル的な要素があり，単純ながら非常に奥が深いです。ぜひ遊んでみてください。

《第1表》変数表

変数	内容
X, Y	自分の座標
R	面数
MI	ミスの回数
EX, EY FX, FY	敵や障害物の座標 面によって内容は異なる
RX( ), RY( )	自分の移動用のデータ
CT( ), D	左上のランプの表示用のデータ
K	自分の進行方向
I, J	ループ用
A	雑用

改造のアドバイス

自分で新しい面を作ってみてはいかがでしょうか。

275 IF RND10＝1
　　THEN　R＝RND 12

とやってみるとおもしろいかも…。

参考文献

・工学社「PC-E500＊PC-1480U活用研究」

限りなくのびるミミズのプログラム・リスト

```
100:CLS :RANDOMIZE :DEGR
    EE
110:DIM RX(9),RY(9),CT(3
    )
120:FOR I=0 TO 9:READ RX
    (I),RY(I):NEXT :DATA
     0,0,-1,1,0,1,1,1,-1
    ,0,0,0,1,0,-1,-1,0,-
    1,1,-1
130:FOR I=0 TO 3:READ CT
    (I):NEXT :DATA 1,9,&
    B,&F
140:R=1:D=&B8:K=2:MI=0
150:POKE &2008,D:POKE &2
    008,&7F:A=PEEK (&200
    B):A=PEEK (&200B):IF
     A=3 THEN ELSE D=D+1
    :GOTO 150
160:'
170:CLS :LOCATE 16,1:PRI
    NT " Stage";R:LOCATE
     17,2:PRINT " Miss";
    MI:GOSUB 380
180:CLS :LINE (0,0)-(239
    ,31),B
190:X=120:Y=15:EX=0:EY=0
    :FX=0:FY=0
200:IF R=9 THEN GOSUB 18
    50 ELSE IF R=12 THEN
     GOSUB 2150
210:FOR I=0 TO 1:FOR J=8
     TO 1 STEP -1:LINE (
    X-J,Y-J)-(X+J,Y+J),X
    ,B:NEXT :NEXT
220:FOR I=0 TO 3:POKE &2
    008,D:POKE &2008,&7F
    :POKE &200A,CT(I)
230:FOR J=0 TO 59
240:IF POINT (X,Y) THEN
    340
250:PSET (X,Y)
260:A=VAL (INKEY$ ):IF A
     THEN K=A
270:X=X+RX(K):Y=Y+RY(K)
280:ON R GOSUB 1000,1100
    ,1200,1300,1400,1500
    ,1600,1700,1800,1900
    ,2000,2100
290:NEXT :NEXT :POKE &20
    00,&3F
300:LOCATE 13,1:PRINT "
    Stage";R;"Clear! ":G
    OSUB 390:R=R+1:IF R<
    13 THEN 170
310:LOCATE 10,2:PRINT "
    Congratulation !!! "
320:LOCATE 9,3:PRINT " Y
    ou are great mimizu
    ! ":GOSUB 400
330:GOTO 330
340:POKE &2000,&3F:MI=MI
    +1
350:FOR I=0 TO 1:FOR J=1
     TO 8:LINE (X-J,Y-J)
    -(X+J,Y+J),X,B:NEXT
    :NEXT
360:GOTO 170
370:'
380:RESTORE 500:GOSUB 45
    0:RETURN
390:RESTORE 510:GOSUB 45
    0:RETURN
400:RESTORE 520:GOSUB 45
    0:RETURN
410:'
450:READ A:IF A=0 THEN R
    ETURN ELSE READ B:BE
    EP 1,A,B:GOTO 450
500:DATA 39,133,59,100,7
    5,84,39,133,59,100,7
    5,84,39,133,39,133,3
    9,133,39,133,39,532,
    0
510:DATA 39,266,59,201,3
    9,266,59,201,39,133,
    59,301,39,532,0
520:DATA 39,133,42,127,5
    0,112,59,100,50,112,
    42,127,59,133,39,133
    ,26,168,39,532,0
1000:PSET (RND 240,RND 3
    2):RETURN
1100:LINE (EX-2,EY-2)-(E
    X+2,EY+2),B:EX=EX+(
    X-EX)/8:EY=EY+(Y-EY
    )/8
1110:IF I<2 THEN RETURN
1120:LINE (FX-2,FY-2)-(F
    X+2,FY+2),B:FX=FX+(
    X-FX)/4:FY=FY+(Y-FY
    )/4
1130:RETURN
1200:A=(I*80+J)*20
1210:PSET (X+8*COS A,Y+8
    *SIN A):RETURN
1300:IF RND 30=1 OR J=9
    THEN LINE (X+RX(K)*
    7-RY(K)*6,Y+RY(K)*7
    +RX(K)*6)-(X+RX(K)*
    7+RY(K)*6,Y+RY(K)*7
    -RX(K)*6)
1310:RETURN
1400:A=I*16+J/5:IF A=INT
     (A) THEN A=A AND 3
     ELSE RETURN
1410:ON A GOTO 1430,1440
    ,1450
1420:RETURN
1430:EX=RND 240:LINE (EX
    -1,0)-(EX+1,2),S,B:
    RETURN
1440:FX=RND 240:LINE (FX
    -1,29)-(FX+1,31),S,
    B:RETURN
1450:LINE (EX,1)-(FX,30)
    ,S:RETURN
1500:GOSUB 1000
1510:IF J/16=INT (J/16)
    THEN POKE &2000,&3E
1520:IF (J+8)/16=INT ((J
    +8)/16) THEN POKE &
    2000,&3F
1530:RETURN
1600:PSET (X+RX(K)*7,Y+R
    Y(K)*7):RETURN
1700:LINE (EX-2,EY-2)-(E
    X+2,EY+2),B
1710:EX=EX+FX:EY=EY+FY
1720:IF EX<0 OR EX>239 O
    R EY<0 OR EY>31 OR
    FX=0 THEN FX=(X-EX)
    /15:FY=(Y-EY)/15
1730:RETURN
1800:IF J=59 THEN LINE (
    I*50,0)-(I*50+49,31
    ),S,BF:A=RND 29:LIN
    E (I*50+100,A)-(I*5
    0+100,A+1),R
1810:GOSUB 1000:RETURN
1850:FOR I=1 TO 4:LINE (
    I*50,0)-(I*50,31),S
    :NEXT :A=RND 29:LIN
    E (50,A)-(50,A+1),R
    :X=10:Y=15:RETURN
1900:IF J=55 THEN LINE (
    X-(3-I)*10-3,Y-(3-I
    )*10-3)-(X+(3-I)*10
    +3,Y+(3-I)*10+3),S,
    B
1910:RETURN
2000:LINE (EX-2,EY-2)-(E
    X+2,EY+2),B
2010:EX=EX+FX:EY=EY+FY
2020:FX=FX+SGN (X-EX)*0.
    3:FY=FY+SGN (Y-EY)*
    0.3
2030:IF EX<1 OR EX>239 O
    R EY<0 OR EY>31 THE
    N FX=(X-EX)/20:FY=(
    Y-EY)/20
2040:RETURN
2100:ON I+1 GOTO 1000,20
    00,1100,2120
2110:RETURN
2120:GOSUB 1500:LINE (24
    0-J*3,0)-(240-J*3,3
    1),S:RETURN
2150:FOR I=0 TO 1:FOR J=
    0 TO 18:LINE (J*12+
    8,I*12+6)-(J*12+14,
    I*12+12),B:NEXT :NE
    XT :X=X-1:RETURN
```


★うちの母に「こんな本を買うお金があれば参考書を書いなさい！」と言われた。(岐阜県揖斐郡・ルンペン14才)
……【影：まさに母の言うとおりでごわす。とり合えず漢字の勉強をしてから母様と話し合うべきでやんす。】

JR-200用



ボールをよけたり，取ったり，落としたり…フー

BALL BALL（ボール ボール）

田村　清朗

遊びかた

自分をカーソル・キーで左右に動かします。上からボールが飛んでくるので赤いボールをよけながら，水色のボールを取ってください。

下からは敵がせりあがってきて，レンガを食べようとするので，スペース・キーで取ったボールを敵にぶつけてください。

赤いボールにぶつかるか，敵にレンガを食べられるとミスになります。3回ミスでゲーム・オーバーです。

スコアがあがると，赤いボールがたくさん飛んでくるようになります。

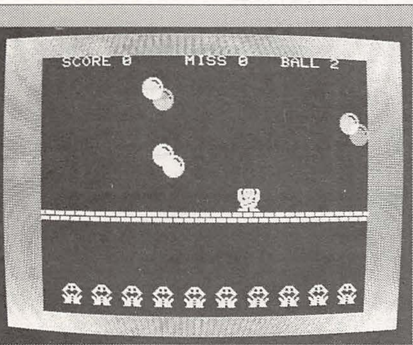
プログラムについて

マシン語を使用しているので，RUNする前にSAVEしておいてください。

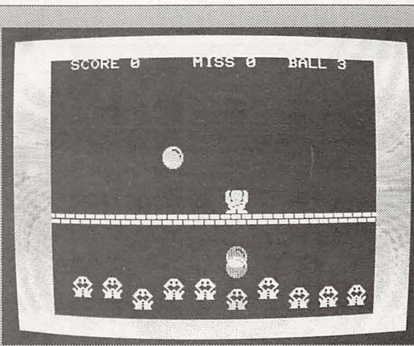
また，キャラクターRAM（カナ文字）を書き換えているので，他のプログラムを入れるときは一度電源を切ってください。

《第1表》変数表

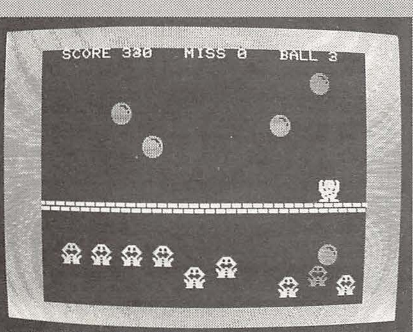
変数	内容	変数	内容
A	自分のX座標	R	敵のX方向移動量（ミスのとき）
B	取ったボールの数	S	スコア
E, H	敵の番号	W, WI	ボールの出現X座標
G	マシン語ルーチン呼びだし	B＄	ボールのキャラ
I	ループ用	C＄	カーソル移動
L	レベル	D, D＄	データ読み込み用
M	ミス数	Q＄, Q1＄	敵のキャラ
Q	チェック・サム用	Z＄, Z1＄, Z2＄	自分のキャラ
P	キー入力		
Q(0〜9)	敵のY座標		



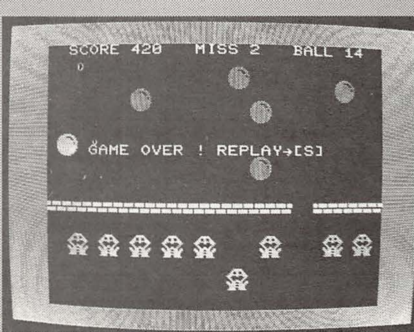
◀《写真1》BALLを取って，下の敵をやっつけるゲームです。簡単そうだけど，むずかしいぞ



◀《写真2》スペース・キーでBALLを落とすんだ。敵に当てると得点になる



◀《写真3》だんだん，BALLの数が増えてくる。赤い球に当たると死んじゃうぞー



◀《写真4》うわーっゲーム・オーバー。まー忙しいゲームでした

```
10 REM                    SHOKI SETTEI
20 TEMPO 109:POKE 0,0:CLS:POKE $CA00,1:GOSUB 420
30 C$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31):B$="ｵｶ"+C$+"ｷｸ":Z1$=" ｱｲ"+C$+CHR$(29)+" ｳｴ"
40 Z2$="ｱｲ "+C$+CHR$(29)+"ｳｴ ":Z$="ｱｲ"+C$+"ｳｴ":Q$="ｺｻ"+C$+"ｼｽ":Q1$="ｾｿ"+C$+"ﾀﾁ"
50 S=0:M=0:L=.3
60 GOSUB 370
70 REM                    MAIN ROUTINE
80 W=INT(RND(1)*30)+1:IF ABS(W-W1-.5)<3 OR ABS(W-21)<4 THEN 100
90 W1=W:IF RND(1)<L THEN COLOR 2+(RND(1)>L)*3:LOCATE W,1:PRINT B$
100 POKE $5105,A:G=USR($5000):IF G<>1 THEN 120
110 B=B+1:COLOR 7:LOCATE A,12:PRINT Z$:LOCATE 27,0:PRINT B:PLAY "B",$6000,$6008
120 IF G=2 THEN PLAY "F",$6010,$601C:GOTO 310
130 PICK P:IF (P=28)*(A<29)*(PEEK($C280+A+2)<33)=0 THEN 150
140 A=A+1:COLOR 7:LOCATE A-1,12:PRINT Z1$
150 IF (P=29)*(A>1)*(PEEK($C280+A-1)<33)=0 THEN 170
160 A=A-1:COLOR 7:LOCATE A,12:PRINT Z2$
170 IF P<>32 OR B=0 THEN 240
180 H=INT((A-1)/3):IF Q(H)>21.4 THEN 240
190 FOR I=15 TO Q(H)-2:COLOR 5:LOCATE A,I:PRINT B$;
200 SOUND 2000-I*30,1:SOUND 1500-I*30,1:LOCATE A,I:PRINT "  ":NEXT I
210 LOCATE A,I:PRINT "  ":LOCATE H*3+2,Q(H):PRINT "  "+C$+"  ";:Q(H)=22
220 SOUND 3000,2:B=B-1:S=S+10:L=L+.01*(L<.8)
230 COLOR 7:LOCATE 7,0:PRINT S:LOCATE 27,0:PRINT B
240 E=(E+1)*(E<9):Q(E)=Q(E)-.2
250 IF Q(E)<=21.4 THEN COLOR 6:LOCATE E*3+2,Q(E):PRINT Q$+C$+"  ";
260 IF Q(E)>14.4 THEN 80
270 REM                    MISS ROUTINE
280 R=SGN(A-E*3-2)-(E*3+2=A):FOR I=E*3+2 TO 30*(A>E*3+2) STEP R
290 LOCATE I-1+(R=-1)*3,14:PRINT " "+CHR$(29)+CHR$(31)+" "
300 LOCATE I,14:PRINT Q$:SOUND 600,2:LOCATE I,14:PRINT Q1$:SOUND 300,2:NEXT I
310 COLOR 7:FOR I=12 TO 22:LOCATE A,I:PRINT Z$;
320 LOCATE A,I-1:PRINT "  ":SOUND 1000-I*30,2:NEXT I
330 LOCATE A,22:PRINT "  "+C$+"  ";:M=M+1:B=0:IF M<3 THEN 60
340 LOCATE 4,9:PRINT "GAME OVER ! REPLAY→[S]":IF STICK(0)=115 THEN 50
350 GOTO 340
360 REM                    GAMEN ROUTINE
370 COLOR 7:CLS:PRINT "  SCORE";S:LOCATE 14,0:PRINT "MISS";M
380 LOCATE 23,0:PRINT "BALL";B:LOCATE 15,12:PRINT Z$
390 COLOR 3:LOCATE 0,14:PRINT "ｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹ"
400 A=15:FOR I=0 TO 9:Q(I)=21.4+(INT(RND(1)*5)+1)/5:NEXT I:RETURN
410 REM                    DATA READ ROUTINE
420 FOR I=$5000 TO $50C0:READ D$:D=VAL("$"+D$):POKE I,D:O=O+D:NEXT I
430 IF O<>17824 THEN BEEP:PRINT "ERROR IN MACHINE DATA!!":END
440 FOR I=$D588 TO $D60F:READ D$:POKE I,VAL("$"+D$):NEXT I
450 FOR I=$6000 TO $6026:READ D$:POKE I,VAL("$"+D$):NEXT I:RETURN
460 REM                    MACHINE DATA
470 DATA CE,C2,9E,A6,00,81,21,24,0C,A6,21,81,21,25,0A,81,B5,24,06,20,20,81,B5
480 DATA 25,1C,FF,51,02,FF,51,00,B6,51,00,8B,04,B7,51,00,FE,51,00,A6,00,A7,21
490 DATA FE,51,02,A6,00,A7,21,09,8C,C1,1F,26,C8,A7,00,08,8C,C1,40,26,F8,CE,C2
500 DATA 80,A6,20,81,B7,27,08,08,8C,C2,9F,26,F4,20,0C,86,20,A7,00,A7,01,A7,20
510 DATA A7,21,20,EC,86,C6,B7,51,04,B6,51,05,8B,5F,B7,51,05,FE,51,04,A6,21,AB
520 DATA 22,AB,41,AB,42,81,1C,26,03,4F,5F,39,81,18,24,04,86,02,5F,39,80,18,E6
530 DATA 22,C4,02,54,1B,26,02,C6,01,81,01,26,02,C6,20,81,02,26,02,C6,02,81,03
540 DATA 26,02,C6,00,FB,51,05,F7,51,05,86,C2,B7,51,04,86,20,FE,51,04,A7,00,A7
550 DATA 01,A7,20,A7,21,5F,86,01,39
560 REM                    CHARACTER DATA
570 DATA 67,CD,CD,CD,EF,ED,E6,E3,E6,B3,B3,B3,F7,B7,67,C7,7F,3F,3E,31,1F,0E,7E
580 DATA FE,FE,C4,3C,FC,F8,70,7E,7F,07,1F,3E,7F,7F,FF,FF,FF,E0,F8,1C,CE,E6,FF
590 DATA FB,FB,FF,FF,FF,7F,7F,3F,1F,07,FF,FF,FF,FE,FE,FC,F8,E0,00,EF,EF,EF,00
600 DATA FE,FE,FE,07,0F,19,39,7F,F1,60,30,E0,F0,98,9C,FE,8F,06,0C,19,CF,EE,7F
610 DATA 3E,3F,3E,7E,98,F3,77,FE,7C,FC,7C,7E,07,0F,19,39,7F,FF,7E,3E,E0,F0,98
620 DATA 9C,FE,FF,7E,7C,1F,0F,3E,7F,FE,FF,3E,7E,F8,F0,7C,FE,7F,FF,7C,7E
630 REM                    MUSIC DATA
640 DATA 02,31,02,33,02,35,00,00,02,29,02,2C,02,31,00,00,06,27,04,21,04,2B,04
650 DATA 22,04,2B,00,00,04,18,04,17,04,18,04,17,04,18,00,00
```


★影さん眠むい，あと10年寝かせてくれ～ZZZ…。(奈良県御所市・梅村寿宏16才)……【編：そんなこと言ってると，影さんみたいに，青カビが生えちゃうゾ!!影：青カビをバカにすんなぁ,味っ子にもでてただろ。】

MSX2/MSX2+用



ゲーム作りにぜひ活用ください

グラフィック・データ展開プログラム

吉田　弘二

はじめに

MSX2でゲームを作ってベーマガに投稿しようとして，まず困るのは，あの長いグラフィック・データですね。16色も使わないのに…という人のためにこのプログラムを作ってみました。

内容

2枚重ねのスプライト・データをグラフィック・データとみなして，ページ0に展開して書き込みます。スクリーン5専用です。

使用方法

250行以降にパレット番号，キャラクター・データの順にデータをセットして，RUNしてください。そのとき，160行の変数IのFOR～NEXTの終わりの値（ここでは2）＋1がキャラクターの個数となります。

（例：160　FOR I＝0　TO 3…とすると，4個のキャラクターがページ0に書き込まれます）。

また，150行にスクリーン設定がありますが，マシン語データにエラーがあった場合，エラーを表示するために，ここにあります。

注意

キャラクターがページ0に書き込まれるので，ゲーム画面などはページ1以降を使ってください。

3色では少ないと思うかもしれませんが，パレットを使えば，かなりきれいな画面になると思います。その点，コナミはスゴイ!!

キャラクターは16×16単位にしか定義できません。データの順番はスプライトと同様で，左上，左下，右上，右下の順です。

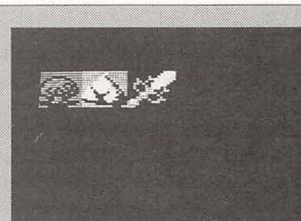
2枚重ねのためデータは2行使います。

《第1表》変数表

N	マシン語データの先頭の行
A( )	2枚目のパレット番号
A$( )	2枚目のグラフィック・データ

《第2表》マシン語

DFB0H～DFE9H	展開ルーチン
DFEAH,DFEBH	V-RAM先頭番地
DFECH	パレット番号
DFF0H～DFFFH	グラフィック・データ



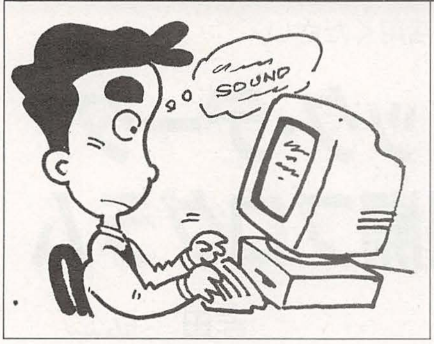
▲《写真1》ちなみにこのプログラムを作動させると，こんなキャラが！

グラフィック・データ展開プログラム のプログラム・リスト

```
100 CLEAR 256,&HCFFF:DEFINT A-Z:KEY 1,CHR$(12)+"SCREEN0"+CHR$(13)
110 '┌───( S Y S T E M )──────────────────────────────────┐
120   N=220:FORI=0TO1:READA$:S=0:FORJ=0TO31:A=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))
130   S=S+A:POKE&HDFB0+I*32+J,A:NEXT:READB
140   IF(SAND255)<>BTHEN PRINT"ERR";H:BEEP:END ELSE N=N+10:NEXT:DEFUSR=&HDFB0
150   SCREEN 5,2,0:COLOR 15,0,0:FOR I=3 TO 0 STEP-1:SET PAGE 0,I:CLS:NEXT
160   FORI=0TO2:READA(0),A$(0),A(1),A$(1):FORJ=0TO1:FORK=0TO1:FORL=0TO15
170   D=VAL("&H"+MID$(A$(K),J*32+L*2+1,2)):POKE&HDFF0+L,D:NEXT:POKE&HDFEC,A(K)
180   POKE&HDFEA,(I*8+J*4)MOD128:POKE&HDFEB,(I¥16)*8:A=USR(0):NEXTK,J,I
190 '└─────────────────────────────────────────────────────┘
200 GOTO 200
210 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●   MACHINE  DATA   ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
220 DATA 11F0DF2AEADF0610C51A060487DCD0DF87DCDADF2310F5017C0009C11310E9C9,68
230 DATA F53AECDF878787871804F53AECDFD557CD7401B2CD7701D1F1C9            ,28
240 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●    GRAPH  DATA    ●●●●●●(ｻﾝﾌﾟﾙ)●●●●●●●●●●●●
245 ' ﾊﾟﾚｯﾄ ├───ひだりうえ───┐┌───ひだりした───┐┌───みぎうえ───┐┌───みぎした───┐
250 DATA  2,FFFFF8E7DFBFBF766D7598E2F20480F0FFFF3FCFF7CBB3D56189230F1F01031F'き
260 DATA  8,00000006001B1044400000030307000000000000008000800000000008080600000'
270 DATA  3,FFFFFFFFFFFFFEFF6F0E0C00080F8FFFFFF7F3F9FCF4787033179C0000000E3'いわ
280 DATA 14,00000103030F0F2F377378F83C0000000800080C0E0E0F0F8B478F0F8600000'
290 DATA  7,000000000000000000000040000606000F1F3F7F7EFCF8E0000000000000000'アイ
300 DATA 10,000001111A342223130F0A1E799090E0070E1CB870E0E0E88CD0201038E00000'テム
```

★83年7月号から買っていますが，これをだすのははじめてです。あの頃は皆さんも若かったのにねえ（Dr. Dを除く）。（神奈川県鎌倉市・千葉貴史18才）……【影：うん，あの頃は確かにつぐ美ちゃんも…，つぐ美：何!!】

PC-6001mkII/6601/SR(モード5, ページ2)用



これで英語100点を目ざせ!

Super Word Test Program
(スーパーワードテストプログラム)

龍神　正人

★特徴

- データが一つでなく，自分で自由に作れる。しかも，テープ，フロッピーどちらにも，セーブ・ロードが可能。
- 単語の一覧表をプリント・アウトできる。
- 英語→日本語，日本語→英語。どちらもテストできる。
- テスト終了後，まちがった単語をリストアップしてくれる。しかも，プリント・アウト可能。
- テストの途中でも，メニューに戻れる。
- とにかく使う人のことを考え，使いやすさを一番重要視した。超究極のプログラムです。

★使用上の注意

プリント・アウトする場合，PC-PR401が必要です。他のプリンタの場合，表示が少しずれるかもしれません(プリンタの都合上一つの単語の長さは，16文字未満にしてください)。

フロッピー，プリンタを持っていない人は，一部のリストを入力しなくて結構です。

かなキーには一切触れないでください。自動的にON・OFFします。

★名付けてSUPER WORD TEST PROGRAM

RUNすると最初に，データをロードするかどうか聞いてきます。はじめてのときは，[N]を押してください。つぎに単語を何個入力するかを聞いてきます。入力は，英語・日本語の順で入力します(日本語訳でよく使う“～”は[F1]キーに入っています)。入力が終わると，ミスがないかどうか聞いてきますので，ミスがあった場合は，画面に従って修正してください(リターン・キーのみを押すと前のデータが残ります)。

★メニュー

[1]できあがった，単語の一覧表をプリントします。1で英語のみ，2で両方プリントします。

[2]英語から日本語への単語テストです。答えを入力し，正解ならつぎに進み，まちがいなら，正しい答えを表示しますので，入力してください。すべて終わると，まちがった単語を表示します。プリント・アウトしたいのなら，[Y]キーを押してください。もし，全問正解だった場合は，音楽が鳴ってメニューに戻ります。

テスト中に，やめたくなったときは，[?]キーを押してください。メニューに戻ります。

[3]日本語から，英語への単語テストです。内容は，[2]と同じです。メニューに戻るときは，[SHIFT]+[め]です。

[4]データ・ロードです。今までに入力したデータをロードします。1でフロッピーディスク，2でカセット・テープからロードします。

[5]データ・セーブです。1か2で選びます。ディスクの場合，ファイル・ネームを入れてセーブします。右下に，残りのクラスタ数が表示されます。

[6]データを1から打ち直す場合などに使います。1で，データ打ち直しです。2では，ミスがあるのに気付いた場合，修正するのに使います。入力をスムーズにするため，何番目のデータから修正するかを聞いてきます。正しい単語の場合は，リターン・キーのみを押してください。

★プログラムに関して

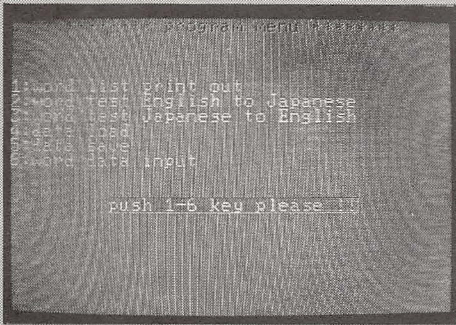
一番の難点は，テープへのセーブのことです。CSAVE※でやると，単語が20個あれば，英語と日本語合わせて合計40回データのセーブを繰り返さなくてはいけませんので，実用化は無理でした。

そこで，考えついたのがアスキー・コードを，数列化していっきにセーブしてしまうという方法です。僕は，ディスクを使っているので必要なかったんですが，幅広く使ってもらおうと，むりやりテープへの入出力を可能にしてしまいました。ぜひ，mkIIユーザーの方も利用してください。

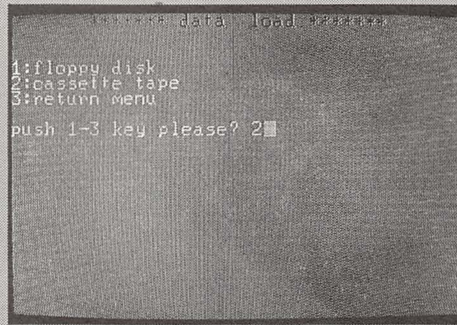
このプログラムは，行によっては，ぎりぎりまで使っているためPRINTなどは，“?”を使わないと入りきらないところがあります。

★

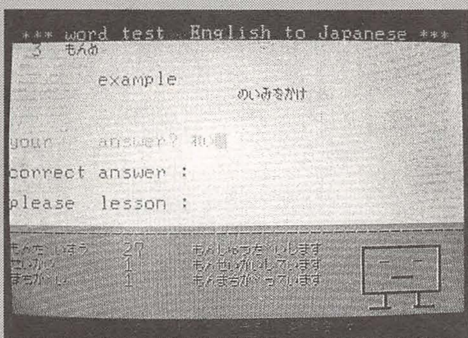
★4×4キャラクター・シリーズ。ゴースト…①＿／＼②qq「③⌐⌐└④＿＼＿／。(愛知県春日井市・岩永欣仁18才)……【影：1×1キャラクター・シリーズ，「大」…人間。つぐ美：その2，「日」…細胞分裂。】



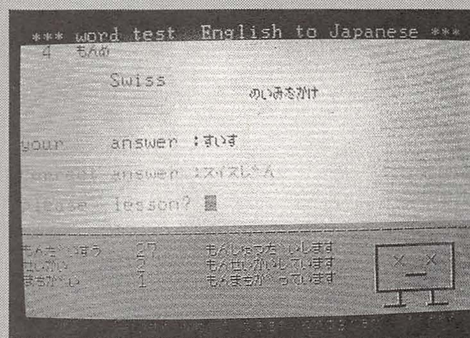
▲《写真1》メニュー画面。ほーら，いろんなモードがあるでしょ



▲《写真2》データロードを選ぶと，こんな画面になります。フロッピー，カセット両方対応だ



▲《写真3》exampleの意味を書けだって(つぐ美)。影さん答えられます(編)？そのくらいはわかるよ(影)



▲《写真4》それじゃ，つぎの問題は(編)？これは簡単だよ。と思ったら…(影)

Super Word Test Programのプログラム・リスト

```
10 SCREEN 1,1,1:CØLØR 16,5:CØNSØLE0,20,0,1:CLS:CLEAR999
20 KEY1,CHR$(126):PRINT"data load [y/n]"
30 GØSUB2100:IF A$="y" ØR A$="Y" THEN 1660
40 INPUT"how many loops";LØ:IF LØ<=0THEN40
50 CLS:CØLØR 14:PRINT" ******* word data number is";LØ;" *******";
60 CØNSØLE1,19:DIM E$(LØ+3),J$(LØ+3),MS(LØ+3)
70 FØR I=1 TØ LØ:CØLØR 12:PRINT:PRINT"data ["I" ]":CØLØR 16
80 INPUT"English word";E$(I):IF E$(I)=""ØR LEN(E$(I))>16THEN80
90 GØSUB220
100 INPUT"Japanese word";J$(I):IF J$(I)=""ØR LEN(J$(I))>16THEN100
110 GØSUB220:NEXT I
120 PRINT"ØK? [y/n]";:GØSUB2100
130 IF A$<>"n"AND A$<>"N"THEN230
140 PRINT " No!!":INPUT"なんばんめのデータ";I
150 IF I<=0 ØR I>LØ THEN140
160 CØLØR 12:PRINT:PRINT"data ["I" ]":CØLØR 3
170 PRINT"English  word:";E$(I):PRINT"Japanese word:";J$(I):CØLØR 16
180 INPUT"English word";E$(I):IF LEN(E$(I))>16THEN180
190 GØSUB220
200 INPUT"Japanese word";J$(I):IF LEN(J$(I))>16THEN200
210 GØSUB220:GØTØ 120
220 ØUT144,4:EXEC&H1058:RETURN
230 CØLØR10,5:GØSUB2130:PRINTSPC(5)"******** program menu ********
240 D=1:CØLØR 15:LØCATE0,4:PRINT"1:word list print out"
250 PRINT"2:word test English to Japanese":PRINT"3:word test Japanese to English
260 PRINT"4:data load":PRINT"5:data save"
270 PRINT"6:word data input"
280 LØCATE9,12:CØLØR6,3:PRINT"push 1-6 key please !!":CØLØR15,5
290 EXEC&H1058:GØSUB2100:U$="t180s10m10000"
300 GØSUB2190:ØN A GØTØ 320,580,1050,1660,1880,1490
310 GØTØ 290
320 REM --- word list print out ---
330 CLS:CØLØR10:PRINT" ******** word list print out *********"
340 GØSUB2150:PRINT"1:English word only":PRINT"2:English and Japanese
350 GØSUB2180
360 GØSUB2160:GØSUB2190:ØNAGØTØ 380,480,230
370 GØTØ 360
380 GØSUB560
390 LPRINT "************   English word only    print out     ";
400 LPRINT LØ;" words   ************":LPRINT
410 FØR I=1 TØ LØ STEP 4
420 T=0:I2=I:GØSUB470
430 IF E$(I+1)<>""THEN T=20:I2=I+1:GØSUB470
440 IF E$(I+2)<>""THEN T=40:I2=I+2:GØSUB470
450 IF E$(I+3)<>""THEN T=60:I2=I+3:GØSUB470
460 LPRINT :LPRINT :NEXT:GØTØ 230
470 LPRINT TAB(T);I2;".";E$(I2);CHR$(13);:RETURN
480 GØSUB560:FØR I=1 TØ LØ STEP 2
490 LPRINT "**********   English and Japanese word print out    ";
500 LPRINT LØ;" words   **********":LPRINT
510 FØR I=1 TØ LØ STEP 2
520 LPRINT I;".";E$(I);CHR$(13);TAB(20);J$(I);CHR$(13);
530 IFE$(I+1)<>""THEN GØSUB 550
540 LPRINT :NEXT:GØTØ 230
550 LPRINT TAB(40);I+1;".";E$(I+1);CHR$(13);TAB(60);J$(I+1);:RETURN
560 CØNSØLE1,19:CLS:CØLØR 6,3:LØCATE6,8
570 PRINT"Now word list printing out...":RETURN
580 REM -- test English to Japanese --
590 CLS:CØLØR 15:PRINT" *** word test  English to Japanese ***";
600 GØSUB 1340:CØNSØLE13,7:ØUT144,4:PLAY U$
610 FØRI=1TØLØ:GØSUB1440:LØCATE20,4:PRINT"のいみをかけ"
620 CØLØR 3,8:LØCATE8,3:PRINT SPC(30):LØCATE8,3:PRINT E$(I):EXEC&H1058
630 CØNSØLE7,2:CLS:LØCATE0,7:CØLØR15:INPUT "your    answer";AS$
640 IF AS$=J$(I) THEN AS$="":GØTØ 710
650 IF AS$="・"THEN ØUT144,4:GØTØ 1040
660 GØSUB830
670 CØLØR 15:LØCATE0,9:PRINT"correct answer :";J$(I):GØSUB680:GØTØ 640
680 CØNSØLE13,7:LØCATE32,15:CØLØR5,4:PRINT"X  X":PLAY "v15c4"
690 CØNSØLE11,2:CØLØR 15,8:CLS:EXEC&H1058:AS$=""
700 LØCATE0,11:INPUT"please  lesson";AS$:C=1:CØNSØLE7,2:RETURN
710 IFC=1THENB=B+1:C=0:MS(M)=I:M=M+1:PLAY"v15c20e20":NEXT:GØTØ740
720 CØNSØLE13,7:LØCATE32,15:CØLØR 5,4:PRINT"^  ^":PLAY "v15c16e16g16"
730 FØR N=1 TØ 150:NEXT:G=G+1:NEXT
740 GØSUB1470:ØUT144,4:CØNSØLE1,12:CØLØR 3,16:CLS
750 IF M=0 THEN 900
760 GØSUB840
770 FØR I=0 TØ M-1 STEP 2 :CØLØR 3.16:PRINTMS(I);".";E$(MS(I));
780 IF E$(MS(I+1))<>""THEN PRINT TAB(20);MS(I+1);".";E$(MS(I+1))
790 I1=CSRLIN:IF I1=12 THEN EXEC&H1058:GØSUB 880
800 NEXT:GØSUB860
```

PC-6001 mkII

★ゲ!!なんだこれは!!やい影，俺のベーマガの中にお前の飲み屋の請求書なんか入れるな!!(福島県いわき市・ベーMAGA㈱15才)……【編：影さんが自分のお金で飲みにいくわけないが…。影：ついでに歌うゾ!!，ララ♬】

```
810 IF A$="y"ORA$="Y"THEN970
820 GOTO 1040
830 CLS:CONSOLE13,7:COLOR 3:LOCATE0,7:PRINT"your     answer :";AS$:RETURN
840 LOCATE0,0:COLOR 13,7:PRINT" ******* mistaked word list up *******  ";
850 RETURN
860 LOCATE3,12:COLOR7,6:PRINT"mistaked word list print out?[y/n]";
870 GOSUB 2100:RETURN
880 LOCATE7,12:COLOR7,6:PRINT"push any key to continue";:GOSUB2100
890 COLOR 3,8:CLS:RETURN
900 LOCATE5,5:PRINT"Your answered all correctly !!"
910 LOCATE11,8:PRINT"congratulations !!"
920 PLAYU$+"locf6f12f2cg6e12f2cf6a12o5coa6f12dg6e12f2"
930 COLOR 13,7:LOCATE7,12:PRINT"push any key to return menu";:GOSUB2100
940 GOTO 1040
950 CONSOLE12,1:COLOR3,5:CLS:LOCATE0,12
960 PRINT" Now mistaked word list printing out...";:LPRINT :RETURN
970 LPRINT SPC(10);"*** mistaked English word";SPC(10);" print out ***"
980 GOSUB950:FOR I=0 TO M-1 STEP 4:T=0:I2=MS(I):GOSUB1030
990 IFE$(MS(I+1))<>""THEN T=20:I2=MS(I+1):GOSUB1030
1000 IFE$(MS(I+2))<>""THEN T=40:I2=MS(I+2):GOSUB1030
1010 IFE$(MS(I+3))<>""THEN T=60:I2=MS(I+3):GOSUB1030
1020 LPRINT :NEXT:GOTO 1040
1030 LPRINT TAB(T);I2;".";E$(I2);CHR$(13);:RETURN
1040 FORI=0TOM+1:MS(I)=0:NEXT:M=0:G=0:B=0:C=0:AS$="":GOTO 230
1050 REM -- test Japanese to English --
1060 CLS:COLOR 15:PRINT" *** word test  Japanese to English ***";
1070 GOSUB1340:CONSOLE13,7:PLAY U$
1080 FORI=1TOLO:GOSUB1440:LOCATE20,4:PRINT"せえいかくしゃる"
1090 COLOR 3,8:LOCATE8,3:PRINTSPC(30):LOCATE8,3:PRINTJ$(I):EXEC&H1058
1100 CONSOLE7,2:CLS:LOCATE0,7:COLOR15:INPUT"your     answer";AS$
1110 IF AS$=E$(I) THEN AS$="":GOTO 1150
1120 IF AS$="?" THEN 1040
1130 GOSUB830
1140 COLOR 15:LOCATE0,9:PRINT"correct answer :";E$(I):GOSUB680:GOTO1110
1150 IFC=1THENB=B+1:C=0:MS(M)=I:M=M+1:PLAY "v15c20e20":NEXT:GOTO1180
1160 CONSOLE13,7:LOCATE32,15:COLOR5,4:PRINT"^  ^":PLAY "v15c16e16g16"
1170 FORN=1TO150:NEXT:G=G+1:NEXT
1180 GOSUB1470:CONSOLE1,12:COLOR 3,8:CLS
1190 IF M=0 THEN 900
1200 GOSUB840
1210 FORI=0TOM-1STEP2:COLOR 3,8:PRINTMS(I);".";J$(MS(I));
1220 IF J$(MS(I+1))<>""THENPRINTTAB(20);MS(I+1);".";J$(MS(I+1))
1230 I1=CSRLIN:IF I1=12 THEN EXEC&H1058:GOSUB880
1240 NEXT:GOSUB860
1250 IFA$="y"ORA$="Y"THEN1270
1260 GOTO 1040
1270 LPRINT SPC(10);"*** mistaked Japanese word";SPC(9);" print out ***"
1280 GOSUB950:FOR I=0 TO M-1 STEP 4:LPRINT MS(I);".";J$(MS(I));CHR$(13);
1290 IFJ$(MS(I+1))<>""THEN T=20:I2=MS(I+1):GOSUB1330
1300 IFJ$(MS(I+2))<>""THEN T=40:I2=MS(I+2):GOSUB1330
1310 IFJ$(MS(I+3))<>""THEN T=60:I2=MS(I+3):GOSUB1330
1320 LPRINT :NEXT:GOTO 1040
1330 LPRINT TAB(T);I2;".";J$(I2);CHR$(13);:RETURN
1340 CONSOLE13,7:COLOR5,4:CLS:LOCATE0,13:FORI=1TO40:PRINT"-";:NEXT
1350 LOCATE0,14:PRINT"もんだいすう  ";LO:PRINT"せいかい":PRINT"まちがい"
1360 LOCATE16,14:PRINT"もんしゅつだいします":LOCATE16,15:PRINT"もんせいかいしています"
1370 LOCATE16,16:PRINT"もんまちがっています"
1380 LOCATE30,14:PRINT"┌──────┐":LOCATE30,15:PRINT"│      │"
1390 LOCATE30,16:PRINT"│  ──  │":LOCATE30,17:PRINT"└──────┘"
1400 LOCATE31,18:PRINT"─┴  ┴─":
1410 COLOR11,2:CONSOLE19,1:CLS
1420 PRINT" *****  Super word test program  *****";
1430 COLOR 3,8:RETURN
1440 CONSOLE1,12:COLOR 3,8:CLS
1450 COLOR 3,8:LOCATE5,1:PRINT"もんめ":LOCATE0,7:PRINT"your     answer :"
1460 PRINT:PRINT"correct answer :":PRINT:PRINT"please   lesson :":LOCATE1,1:PRINT
I
1470 CONSOLE13,7:LOCATE32,15:COLOR 5,4:PRINT"-  -"
1480 COLOR 5,4:LOCATE9,15:PRINTG:LOCATE9,16:PRINTB:COLOR 3,8:RETURN
1490 REM ----- word data input -----
1500 CLS:COLOR 10:PRINT"  ********  word data  input  ********"
1510 GOSUB2150
1520 PRINT"1:all data clear":PRINT"2:past data input":GOSUB2180
1530 GOSUB2160:GOSUB2190:ON A GOTO1550,1570,230
1540 GOTO 1530
1550 CLS:FOR I=1 TO LO:E$(I)="":J$(I)="":NEXT
1560 CLEAR 999:GOSUB2130:COLOR 16:GOTO 40
1570 CONSOLE1,19:CLS
1580 I1=1:PRINT"なんばんめのデータからはじめますか [ 1-";LO;"]";:INPUT I1
1590 IF I1<=0 OR I1>LO THEN 1580
1600 FOR I=I1 TO LO:COLOR 12:PRINT"data ["I"]":COLOR 15
1610 PRINT"English  word:";E$(I):PRINT"Japanese word:";J$(I):COLOR 16
1620 INPUT"English word";E$(I):IF LEN(E$(I))>16THEN1620
1630 GOSUB220
1640 INPUT"Japanese word";J$(I):IF LEN(J$(I))>16THEN1640
1650 GOSUB220:NEXT:GOTO 230
1660 REM ------- data load ----------
1670 CLS:COLOR 10:PRINTSPC(7);"******* data  load *******":GOSUB2150
1680 PRINT"1:floppy disk":PRINT"2:cassette tape":GOSUB2180
1690 GOSUB2160:GOSUB2190:ONAGOTO 1730,1760
1700 IF A=3 AND D=1 THEN 230
1710 IF A=3 AND D=0 THEN 10
1720 GOTO 1690
1730 GOSUB2130:PRINTSPC(3);"***** data load  floppy disk *****"
1740 CLEAR999:GOSUB2060:OPEN NA$ FOR INPUT AS #1:INPUT #1,LO:GOSUB2120
1750 FOR I=1 TO LO:INPUT #1,E$(I):INPUT #1,J$(I):NEXT:GOTO 2170
1760 GOSUB2130:PRINTSPC(2);"***** data load  cassette tape *****"
1770 LOCATE7,9:COLOR3:PRINT"push any key to data load":GOSUB2100
1780 GOSUB2140:PRINT"Now data loading"
1790 CLEAR999:INPUT#-1,LO:GOSUB2120:A=1:COLOR,5
1800 PRINT"Found:";LO;" words data":CLOAD*E1:CLOAD*J1
1810 COLOR,2:LOCATE2,9:PRINT"Now ascll cord to chr data changing"
1820 FORI=1TOLO*16STEP16:FORY=0TO15:B=E1(I+Y):B=B-100
1830 IF B<=0 THEN NEXT:GOTO 1850
1840 E$(A)=E$(A)+CHR$(B):NEXT
1850 FORY=0TO15:B=J1(I+Y):B=B-100:IF B<=0 THEN NEXT:GOTO 1870
1860 J$(A)=J$(A)+CHR$(B):NEXT
1870 A=A+1:NEXT:B=0:GOTO 230
1880 REM ------ data save --------
1890 CLS:COLOR10:PRINTSPC(7);"******** data save *******":GOSUB2150
1900 PRINT"1:floppy disk":PRINT"2:cassette tape":GOSUB2180
1910 GOSUB2160:GOSUB2190:ON A GOTO 1930,1970,230
1920 GOTO 1910
1930 GOSUB2130:PRINTSPC(3);"***** data save  floppy disk *****"
1940 GOSUB 2060:OPEN NA$ FOR OUTPUT AS #1
1950 PRINT #1,LO:FOR I=1 TO LO:PRINT #1,E$(I):PRINT #1,J$(I):NEXT
1960 GOTO 2170
1970 GOSUB2130:PRINTSPC(2);"***** data save  cassette tape *****"
1980 GOSUB2140:LOCATE2,9:PRINT"Now chr data to ascll cord changing"
1990 IFZ<>1THENDIM E1(LO*16),J1(LO*16):Z=1
2000 A=1:FOR I=1 TO LO*16 STEP 16:L1=LEN(E$(A))
2010 FORY=1TOL1:C=ASC(MID$(E$(A),Y,1)):C=C+100:E1(I+Y-1)= C:NEXT
2020 L1=LEN(J$(A)):FORY=1TOL1:C=ASC(MID$(J$(A),Y,1))
2030 C=C+100:J1(I+Y)=C:NEXT:A=A+1:NEXT:GOSUB2140:LOCATE7,9
2040 COLOR,5:PRINT"push any key to data save":GOSUB2100:GOSUB2140
2050 PRINT"Now data saving":PRINT #-1,LO:CSAVE*E1:CSAVE*J1:GOTO230
2060 CONSOLE2,16:COLOR12:PRINT:FILES:PRINTSPC(30);"FREE:";DSKF(1);
2070 CONSOLE18,2:CLS:COLOR3
2080 EXEC&H1058:PRINT:INPUT"File name";NA$:IFNA$=""THEN2080
2090 RETURN
2100 A$=INKEY$:IFA$=""THEN2100
2110 RETURN
2120 DIM E$(LO+3),J$(LO+3),MS(LO+3),E1(LO*17),J1(LO*17):Z=1:RETURN
2130 CONSOLE0,20:CLS:RETURN
2140 CONSOLE1,19:COLOR,5:CLS:COLOR,2:LOCATE12,9:RETURN
2150 CONSOLE7,13:PRINT:PRINT:COLOR15:RETURN
2160 COLOR4:A$="":INPUT"push 1-3 key please";A$:RETURN
2170 CLOSE :NA$="":GOTO 230
2180 PRINT "3:return menu":PRINT:RETURN
2190 A=VAL(A$):EXEC&H1058:RETURN
```

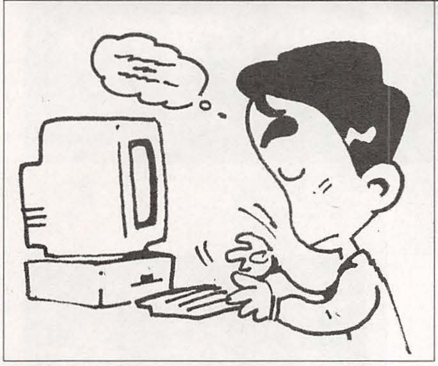
評…みなさん，チョコ待ってます(影)



by　神随

★今だに不思議なのは影さんが存在していることだ。早く引退しないのですか。(愛知県安城市・早川善久17才)
……【影：じつは私もそろそろデューダしようかなあって…。しかし，みんながやめないでくれって言うし…。】

X68000用



ブラインド・タッチ養成プログラム

Typing training Ama 68K

（タイピング トレイニング アマ）

電脳夢工房

緊急速報

これであなたもブラインド・タッチがマスターできる!!

内容

ありそうで今までなかった（と思う），タイピング・トレーニングです。

使用上の注意

RUNすると，タイトルが表示されます。ここでスペース・キーを押すとMENU画面に変わります。テンキーで◎を動かしてコースを選択して，スペース・キーで決定します。後はコースごとの注意に従ってください。

順入力に対する注意

A～Zあるいはア～ンまでを順番に入力して，かかった時間を表示します。CRT上にA～Zか，ア～ンが表示されています。入力のあった文字は黄色に変わります。

反射入力モード

スペース・キーを押して，スタートすると，かな文字ならア～ンのうちのどれかが，英文字ならA～Zのうちのどれかが表示されますので，その文字を入力していきます。

入力までにかかった時間が表示され，最後に全合計時間と，1入力あたりにかかった時間が表示されます。

このコースは，1入力に1分以上かかるとミスとなって，つぎの文字が表示されます。

最後に

これで練習すれば，リストの打ち込みが早くなる，キーの位置を覚えられる等，結構メリットがあるんじゃないでしょうか。バージョン・アップ版として，単語バージョンやコマンド・バージョンなんてのもいいかもしれませんね。

★　★

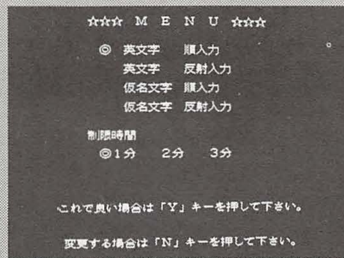
Typing training Ama 68Kのプログラム・リスト

```
 10 screen 1,3,1,1 :console 0,31,0
 20 /*┌─────────────────────────────────────
┐
 30 /*|   T Y P I N G   T R A I N I N G   A m a 6 8 k        V e r  1.00  |
 40 /*|                                                               |
 50 /*|                                   programed by   無 限          |
 60 /*|                       1989/09/26  presented by   電脳夢工房      |
 70 /*|   for S H A R P   X 6 8 0 0 0 ／A C E ／P R O ／E X P E R T      |
 80 /*└─────────────────────────────────────
┘
 90 int t_time,ti_s,tc,tc1,count=1,tl,tl2,in,s,cy,cx,flag,t_flag,endflag,i,j
100 int r,miss,lim
110 float ts,ts2,cl
120 str time_f,time_c,time_c1,time_e,k,rd
130 dim str moji(1)[50] :moji(0)="BCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZbcdefghijklmnopqrstuvwxyz"
140 moji(1)="ｲｳｴｵｶｷｸｹｺｻｼｽｾｿﾀﾁﾂﾃﾄﾅﾆﾇﾈﾉﾊﾋﾌﾍﾎﾏﾐﾑﾒﾓﾔﾕﾖﾗﾘﾙﾚﾛﾜｦﾝ"
150 while 1
160   TITLE()
170   while endflag<>1
180 /*= = = = = = = = = = = = = =     初 期 設 定     = = = = = = = = = = = = = = = =
= = =
190   t_time=0:ti_s=0:tc=0:tc1=0:count=1:tl=0:tl2=0:tm=0:in=0:s=0:cy=5:cx=18
200   r=0:miss=0:lim=0:endflag=0:t_flag=0:i=0:j=0
210   ts=0:ts2=0:cl=0
220   rd=mid$(time$,4,1)+mid$(time$,5,1)+mid$(time$,7,1)+mid$(time$,8,1)
230   randomize(val(rd))
240 /*= = = = = = = = = = = = = =      中 枢      = = = = = = = = = = = = = = = =
= =
250   MENU()
260   OPENING()
270   FURIWAKE()
280   endwhile
290 endwhile
300 end
310 /*= = = = = = = = = = = = = =      開 幕      = = = = = = = = = = = = = = = =
=
320 func OPENING() :cls :wipe() :k=""
330   for i=1 to 10
340     symbol(100+i,200+i,"A R E   Y O U   R A D Y ?",1,2,2,64+i*4.5#,0)
350   next
360   while k=""
370     locate 14,20,0 :print"P L E A S E   H I T   A N Y   K E Y":k=inkey$
380   endwhile :wipe() :cls :k=""
390 endfunc
400 /*= = = = = = = = = = = = = =    順 入 力 本 体    = = = = = = = = = = = = = = = = =
=
410 func J_HONTAI()
420   flag=-1*islower(asc(k))*(in-1) :locate 20-cy,15,0 :print mid$(moji(s),flag+1,in-1)
430   locate 19-cy,15,0 :color 2 :print k
440   ti_m=val(mid$(time_f,4,2)) :ti_s=val(mid$(time_f,7,2))
450   box(179,391,361,423,65535,65535)
460   while count<>in and tl<>60*tl2 :color 2
470     if k=mid$(moji(s),flag+count,1) then locate 19-cy+count,15,0 :print k:count=count+1
480     if t_flag=0 then  time_c=time$ : tc=val(mid$( time_c,7,2))
490     if t_flag=1 then time_c1=time$ :tc1=val(mid$(time_c1,7,2))
500     if tc<>tc1 then tl=tl+1:T_LIMIT(tl):t_flag=-(t_flag=0):if tl=60*tl2 then LIM() :lim=1
510     k="" :k=inkey$(0)
520   endwhile :locate 57,15,0 :print k :tm=tl/60 :tl=tl-tm
530   for i=0 to 6000:next :cls :wipe() :k="" :color 3
540     if lim=0 then    {      locate 17,5,0 :print" Y O U R   T I M E : "
550       locate 40,5,0 :print using "##";tm :locate 42,5,0 :print"分"
560       locate 44,5,0 :print using "##";tl :locate 46,5,0 :print"秒"    }    :ENDING()
570 endfunc
580 /*= = = = = = = = = = = = = =    反 射 入 力 本 体    = = = = = = = = = = = = = = = =
= = =
590 func H_HONTAI() :count=-1 :x=5 :y=15 :tl2=1 :flag=0 :box(179,391,361,423,65535,65535)
600   while count<>cl-1
610     r=rnd()*in+1 :tl=0 :flag=0 :paint(180,400,0) :k="" :count=count+1
620     locate 25,14,0 :print mid$(moji(s),r,1) :locate 35,14,0 :print " "
630     x=7+(count/5)*8 :y=y+1 :if y>20 then y=16
640     while flag<>1 :locate 45,25,0 :print tl
650       if k=mid$(moji(s),r,1) then    {     locate 35,14,0 :color 2 :print k :flag=1
660             locate x,y,0 :print mid$(moji(s),r,1);":";tl :color 3 :break   }
670       if t_flag=0 then  time_c=time$ : tc=val(mid$( time_c,7,2))
680       if t_flag=1 then time_c1=time$ :tc1=val(mid$(time_c1,7,2))
690       if tc<>tc1 then tl=tl+1 :ts=ts+1 :T_LIMIT(tl) :t_flag=-(t_flag=0)
700       if tl=60 then tl=0 :miss=miss+1 :MISS() :flag=1
710       k=inkey$(0)
```

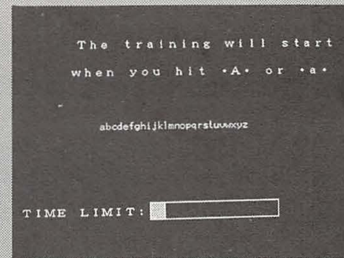
★ゲボゲホ。影さん以外の人はカゼに気をつけましょう。ゲホ！（長野県飯山市・2の4の石田くん）……【影：コンコン。Dr.D：ありゃ，影君カゼかね。まったくめずらしいこともあるもんだ。影：よけいなおせわですよ。】



▲《写真1》きれいなタイトル画面だこと。見とれちゃうね

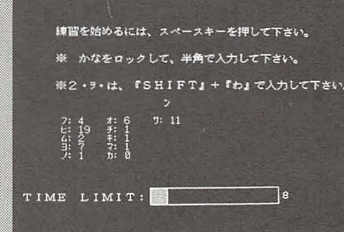


▲《写真2》メニュー画面では，どのコースにするかきめる

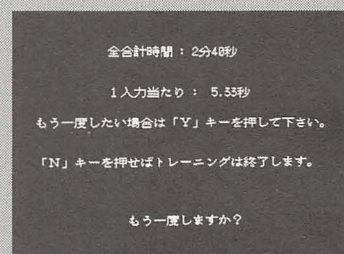


▲《写真3》順入力のコース。A～Zを順に入力。時間を競う

```
 720     endwhile
 730   endwhile :tm=ts/60 :tl=ts mod 60
 740   for i=0 to 9000:next :cls :wipe() :k="" :color 3
 750   locate 20,5,0 :print"全合計時間 : "
 760   locate 32,5,0 :print using "##";tm :locate 34,5,0 :print"分"
 770   locate 36,5,0 :print using "##";tl :locate 38,5,0 :print"秒"
 780   locate 20,9,0 :print"1入力当たり : " :ts2=ts/cl
 790   locate 35,9,0 :print using "##.##";ts2 :locate 40,9,0 :print"秒" :ENDING()
 800 endfunc
 810 /*= = = = = = = = = = = = = =    題名表示    = = = = = = = = = = = = = = = =
= =
 820 func TITLE() :contrast(0)
 830   for i=0 to 31
 840     fill(i*8,i*8,512-i*8,512-i*8,63-i*2)
 850   next
 860   symbol(139,396,"電 脳 夢 工 房   1989",1,2,2,   0,0)
 870   symbol(135,400,"電 脳 夢 工 房   1989",1,2,2,63489,0)
 880   symbol(80,320,"- H I T   S P A C E   K E Y -",1,1,2,63489,0)
 890   symbol(120,480,"Powerful programer 無限",1,1,2,63489,0) :i=0
 900   while k<>" " :k=inkey$(0) :contrast(15)
 910     if i>17 then i=-1 else i=i+1
 920     symbol(80,100,"T Y P I N G   T R A I N I N G",1,4,2,60000+300*i,0)
 930     symbol(300,200,"A m a 6 8 k",1,4,2,50000+500*i,0) :locate 20,20,0
 940   endwhile
 950   for i=0 to 256
 960     line(256-i,0,256+i,511,0,65535) :line(0,256+i,511,256-i,0,65535)
 970     line(0,i,511,511-i,0,65535) :line(i,511,511-i,0,0,65535)
 980   next :k=""
 990 endfunc
1000 /*= = = = = = = = = = = = = =    講座分別    = = = = = = = = = = = = = = = =
= =
1010 func FURIWAKE()
1020   if cy=5 then          {
1030     while k<>"a" and k<>"A"
1040       locate 10, 6,0 :print"T h e   t r a i n i n g   w i l l   s t a r t"
1050       locate  9, 9,0 :print"w h e n   y o u   h i t   ·A·   o r   ·a·" :k=i
nkey$(0)
1060     endwhile :time_f=time$ :in=26 :s=0 :J_HONTAI()   }
1070   if cy=9 then          {
1080     while k<>"7"
1090       locate  6, 6,0 :print"練習を始めるには、·ア·のキーを押して下さい。"
1100       locate  6, 9,0 :print"※  かなをロックして、半角で入力して下さい。" :k=inke
y$(0)
1110       locate  6,12,0 :print"※ 2 ·ヲ· は、『S H I F T』+『わ』で入力して下さい
。"
1120     endwhile :time_f=time$ :in=46 :s=1 :J_HONTAI()   }
1130   if cy=7 then          {
1140     while k<>" "
1150       locate 10, 6,0 :print"T h e   t r a i n i n g   w i l l   s t a r t"
1160       locate  9, 9,0 :print"w h e n   y o u   h i t   S P A C E   K Y E  " :k=in
key$(0)
1170       locate 12,12,0 :print"『C A P S』キーをロックして下さい。"
1180     endwhile :time_f=time$ :in=25 :s=0 :H_HONTAI()   }
1190   if cy=11 then          {
1200     while k<>" "
1210       locate  6, 6,0 :print"練習を始めるには、スペースキーを押して下さい。"
1220       locate  6, 9,0 :print"※  かなをロックして、半角で入力して下さい。" :k=inke
y$(0)
1230       locate  6,12,0 :print"※ 2 ·ヲ· は、『S H I F T』+『わ』で入力して下さい
。"
1240     endwhile :time_f=time$ :in=45 :s=1 :H_HONTAI()   }
1250 endfunc
1260 /*= = = = = = = = = = = = = =    失敗    = = = = = = = = = = = = = = = =
= = =
1270 func MISS()
1280   locate x,y,0 :print mid$(moji(s),r,1);":";"error"
1290 endfunc
1300 /*= = = = = = = = = = = = = =    時計    = = = = = = = = = = = = = =
1310 func T_LIMIT(a;int)
1320   locate 0,25,0 :color 3:print"T I M E   L I M I T :"
1330   fill(180,392,180+a*(4-tl2),422,1984)
1340 endfunc
1350 /*= = = = = = = = = = = = = =    時間切れ    = = = = = = = = = = = = = =
1360 func LIM() :wipe() :cls :k=""
1370   while k<>" "
1380     for i=0 to 16 :k=inkey$(0)
1390       symbol(50,200,"T I M E   O V E R",2,2,2,224+302*i,0)
1400       symbol(80,320,"- H I T   S P A C E   K E Y -",1,1,2,63489,0)
1410     next
1420   endwhile
1430 endfunc
1440 /*= = = = = = = = = = = = = =    おしながき    = = = = = = = = = = = = = =
1450 func MENU()
1460   while k<>"y" and k<>"Y" :k=inkey$(0)
1470   cls :wipe() :cy=5 :cx=18
1480     locate 16,2,0 :print"☆ ☆ ☆   M   E   N   U   ☆ ☆ ☆"
1490     locate 22,5,0 :print"英文字   順入力"
1500     locate 22,7,0 :print"英文字   反射入力"
1510     locate 22,9,0 :print"仮名文字   順入力"
1520     locate 22,11,0 :print"仮名文字   反射入力"
1530     while k<>" " :k=inkey$(0)
1540       locate 18,cy,0 :print"◎" :cy2=cy
1550       cy=cy-((k="8")*(cy>5)-(k="2")*(cy<11))*2
1560       if cy2<>cy then locate 18,cy2,0 :print"  "
1570     endwhile :k=""
1580     if cy=5 or cy=9 then      {
1590       locate 16,14,0 :print"制限時間"
1600       locate 20,16,0 :print"1 分";"    ";"2 分";"    ";"3 分"
1610       C_MOVE()                 }  else   {
1620 /*
1630       locate 16,14,0 :print"挑戦回数"
1640       locate 20,16,0 :print"1 0";"    ";"2 0";"    ";"3 0"
1650       C_MOVE()                 }
1660     while k<>"y" and k<>"Y" and k<>"n" and k<>"N"
1670       locate 11,22,0 :print"これで良い場合は「Y」キーを押して下さい。"
1680       locate 12,26,0 :print"変更する場合は「N」キーを押して下さい。" :k=inkey$(0)
1690     endwhile
1700   endwhile
1710   cl=-(cx=18)*10-(cx=26)*20-(cx=34)*30 :tl2=-(cx>17)-(cx>25)-(cx>33)
1720 endfunc
1730 /*= = = = = = = = = = = = = =    終幕    = = = = = = = = = = = = = = = =
= =
1740 func ENDING()
1750   while k<>"y" and k<>"Y" and k<>"n" and k<>"N"
1760     locate  9,12,0 :print"もう一度したい場合は「Y」キーを押して下さい。"
1770     locate  9,16,0 :print"「N」キーを押せばトレーニングは終了します。"
1780     locate 23,22,0 :print"もう一度しますか?" :k=inkey$
1790   endwhile
1800   if k="y" or k="Y" then count=1 :tl=0 :k="" :return()
1810   cls :locate 11,15,0 :print"T h a n k s   f o r   t r a i n i n g ! !"
1820   locate  8,20,0 :print"S e e   y o u   n e x t   t i m e .   B y e ! !" :en
dflag=1
1830   for i=0 to 13000 :next :cls
1840 endfunc
1850 /*= = = = = = = = = = = = = =    矢印移動    = = = = = = = = = = = = = = = =
=
1860 func C_MOVE()
1870   while k<>" " :k=inkey$(0)
1880     locate cx,16,0 :print"◎" :cx2=cx
1890     cx=cx-((k="4")*(cx>18)-(k="6")*(cx<34))*8
1900     if cx2<>cx then locate cx2,16,0 :print"  "
1910   endwhile :k=""
1920 endfunc
```



▲《写真4》返射入力のコース。入力までにかかった時間は…



▲《写真5》全合計時間と平均時間が表示されるというわけ

★チャルメラに御飯と卵をぶっ込んで食べるとベリーうまいです。(福島県須賀川市・ベンジャミン19才)……
【影：どうだ3杯も食えば満足だろう。ラーメンは修行にマイナスだと言うのに。編：このネタわかるかな。】

BM特選
ザ・ゲームミュージックプログラム・コーナー

本コーナーは，ビデオゲーム／パソコンゲーム／ファミコンゲームなどのミュージック・プログラムを掲載しています。手近にあるパソコンに入力して，楽しんでください。

パソコンへの入力方法は簡単です。掲載してあるプログラム・リストを各機種のキーボードから入力していけばよいのです。ほら，すばらしい音楽が聞こえてきたでしょ。

それぞれのプログラムには，プログラムを実行させるときの注意点や，内容，改造方法などが紹介されています。よく読んでください。

また，GORRY先生が各プログラムに批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つことまちがいなし！

なお，このコーナーに，自分の作ったゲーム・ミュージック・プログラムを投稿しようと思っている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(通絡のつく時間も)を原稿に必ず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容（ビデオゲーム版かファミコン版かなどをしっかり書く），②使いかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（N66ベーシック等，ページ数も書いてください)，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐために必ずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。ラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

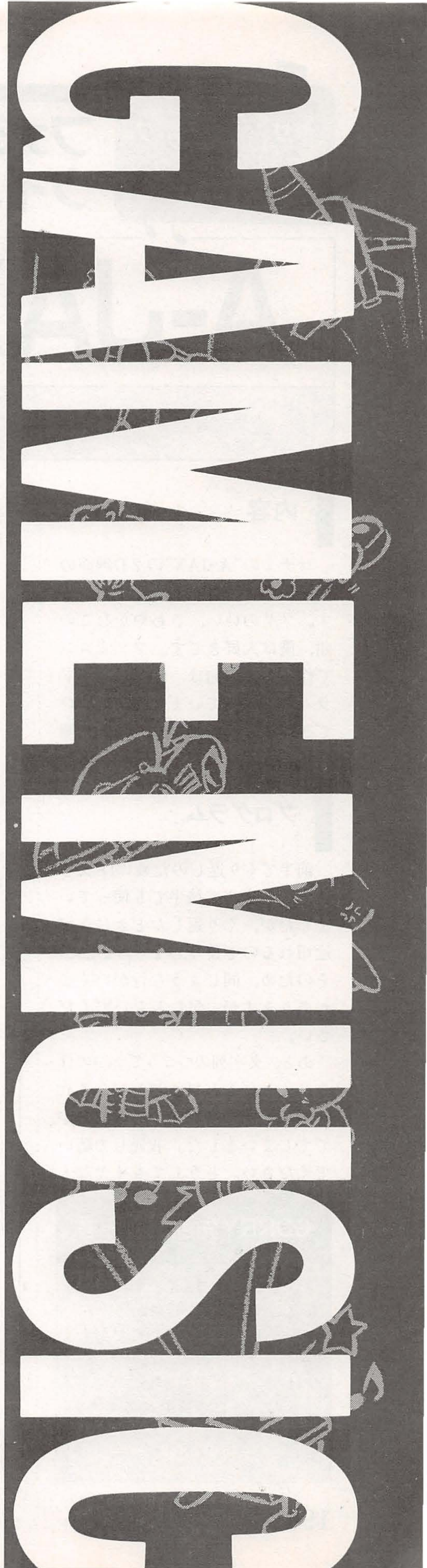
掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。

編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

★封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム」係



ザ・ゲームミュージックプログラム

ファミリーコンピュータ／ツインファミコン用

A-JAX ～COMMAND770～

©コナミ

矢吹隆一

内容

コナミの“A-JAX”の２D画面の１面BGM「COMMAND 770」です。ノリのいい，さわやかなこの曲，僕は大好きです。ファミコンで作ったこの曲は，シンバルやドラムこそ入っていませんが，いいでき映えなのでぜひ打ち込んで聴いてみてください。

プログラム

前半でくり返しのためにIF文を使っています。後半でも使っていましたが，くり返したときに音が途切れるので使うのをやめました。そのため，同じような行がいくつかありますが，気にしないでください。

あと，文字列のつごうで一つの行をいくつにもわけましたが，それが原因で何か所か途切れる部分がでてしまいました。我慢して聴いてください。どうしてもイヤな人は，ベースの部分をけずって行と行をつなげたりして改造してみてください。

●

—参考にしたもの—

●アルファレコード「コナミ・ゲームミュージックVol.4」のCDとそれについていた楽譜

GORRY先生から一言

さてこのA-JAXですが，本人も言っている“さわやかさ”がうまく表現されています。ただし，280行と290行のベース・パターンは明らかにまちがいです。みなさん，各自で直してみてください

A-JAX～COMMAND770～のBGMプログラム・リスト

```
10 '                        '
20 '  A-JAX                 '
30 '                        '
40 ' 2D 1'ST BGM            '
50 '                        '
60 '      COMMAND 770       '
70 '                        '
80 ' ©KONAMI BY.RYUICHI.    '
90 '                        '
100 PLAY"::T7M000G9
110 PLAY"V15T2M0Y102:V7T2M0Y102:V15T2M1
120 PLAY"G5A6GA:B5#B6B#B:O0G5A6GA
130 PLAY"GAGA5G:B#BB#B5B:GAGA5G
140 IFI=1THEN160
150 PLAY"F9:A5B3#B7:FF3F5F3FF":I=1:GOTO110
160 PLAY"F9:A1BO3CDO2BO3CDECDEFDEFG:F8F3
170 PLAY"O2V11:O2V11:V12
180 PLAY"#B8R3B9:G8R3G9:GFEDGFEDGFEDGFED
190 PLAY"#A3G#AO3#D5G#D3:O2#D9:M0#D8G3#A
200 IFI=0THEN220
210 PLAY"F6C7:F:M1FFFFFFA#B":I=0:GOTO170
220 PLAY"F6A7:FO3:M1FFFFFFA#B
230 PLAY"G7F3E5:D7D3C5:GFEDGFE
235 PLAY"D9:O2B9:DGFEDGFED
240 IFI=1THEN260
250 PLAY"C3CRCRD:A3ARARB:FFRF5F
255 PLAY"E6E5DC:#B6#B5BAO3:F3F5F3F5F3FF":I=1:GOTO230
260 PLAY"O2A5B3#B6B5:F5G3A6G5:F5F3F5F3FF
270 PLAY"O3C3D6C5D3E:A3B6A5B3#B:FF5FF3FF
280 PLAY"DCDEFEFG:BABO3CDCDE:FFFFFFFF
290 PLAY"AGAB#BBO4CD:FEFGAGAB:FFFFFFFF
300 PLAY"O2#B3GO3CD5G::V15BO1CCCCCC
305 PLAY"F6E5DC:O2:COOBO1CCCCCOO#A#A
310 PLAY"C7C3D#D:#G8:#G#G#G#G#G#G
315 PLAY"D8#D3F5:#A9:#G#G#A#A#A#A#A#A
320 PLAY"O2#B3GO3CD5G::BO1CCCCCC
325 PLAY"F6E5DC:O2:COOBO1CCCCCOO#A#A
330 PLAY"C7C3D:#G8:#G#G#G#G#G
335 PLAY"#D5D6:R3#A7:#G#G#A#A#A
338 PLAY"F#A5:O3D6F5:#A#A#A#A#A
340 PLAY"O2Y1#B3G:O2Y0A3E:AA
345 PLAY"O3CD5G:AA5O3E:AAAAA
348 PLAY"F6E5DC:D6C5O2BA:AAAAAAAA
350 PLAY"C3O2GO3C:#G3#D#G:#G#G#G
355 PLAY"D5GF6:#G5O3#DD6:#G#G#G#G#G#G
358 PLAY"E5DC:C5O2#A#G:#G#G#G#G#G
360 PLAY"O2#B3G:A3E:AA
365 PLAY"O3CD5G:AA5O3E:AAAAA
368 PLAY"F6E5DC:D6C5O2BA:AAAAAAAA
370 PLAY"C7C3D:#G8:#G#G#G#G#G
375 PLAY"#D5D6:R3#A7:#G#G#A#A
378 PLAY"F#A5:O3D6F5:#A#A#A#A#A
380 PLAY"R3FFREE:R3CCRCCO2:#BBAG#BBA
385 PLAY"DDREM0E7:BBRO3CM0C7:G#BBAG#BBAG
390 PLAY"M1R3FFREE:M1R3CCRCCO2:#BBAG#BBA
395 PLAY"DDREM0E7:BBRO3CM0C7:G#BBAG#BBAG
400 I=0:GOTO110
```


★僕はOFの新参者だ！よろしく。後のスペースは適当に使ってね♡(愛知県豊橋市・金子　徹15才)……【影：2月号の愛読者カードにあるお年玉についての項目を見て思ったが，みんなゲーム，パソコン関係に使うのね。】

ザ・ゲームミュージックプログラム

MSX/MSX2/MSX2+ (FM PAC対応)用

スペースハリアー LAKE SIDE MEMORY (レイク サイド メモリー) ©SEGA

あっちゃんさんくん

プログラムのしくみ

とーとつですが，FM-PAC(MSX-MUSIC)で「デチューン」を簡単にかけられる方法を発見したんですう！

その方法は，**POKE &HFA2C＋（チャンネル番号)×16,（ずらす値)**

なんと，これだけです。簡単だなあ。

また，音階レベルでずらす場合には，**POKE &HFA2D＋（チャンネル番号)×16,（ずらす値)**

値が1なら半音（C→C＃，F＃→G)，値が12ならば，ちょうど1オクターブずれます。

その後PLAY＃文を使えば，あ～ら不思議。

また，FM-PAC(MSX-MUSIC)ではCALL MUSIC文で，PLAY＃文中の1パラメータで2チャンネル同時に鳴らすことができるので，CALL MUSIC(0，0，2)：POKE &HFA3C，24：POKE &HFA3D，12：PLAY＃3，"@6CDE"とすれば，ちょっぴり感動♥な音が鳴るでしょう。サンプル・プログラム(**リスト2**)も見てください。

このデチューンはOPLLドライバーがでてくれれば，意味がないでしょうが，それまでは有効だと思いますよ。

ただし，この方法では，ポルタメントはできません。あしからず。

苦労した点

「デチューン！デチューンだぁ！」といっていたら，FM音源部のチャンネル数が少なくなったので，ドラムをPSGノイズ（マシン語使用)＋OPLLのピアノ＋隠し味のPSG×2というものになってしまいました（結局，これで正解だったけど)。

それから，原曲を1回しか聞いたことがなかったので，友達に頼んで，X1のこの曲を聞かせてもらったのでした。

最後に

このプログラム，じつは1年も前に完成させていたりする（みんなそういうなあ）んだけど，今の今になって，やっと発表できました。

あと，OPLLドライバーを自分で作っていたんだけど，89年11月号の「サウンド君」を見たら，手がつかなくなってしまいました（あまりにすごいMMLだった)。サンプルにイースIIの「ランスの村」まで作ったのにぃ。

というわけで，ITOCHIさんのOPLLドライバーを心待ちにしていま～す。

P.S.けっこういい曲だぁぁ!!
目指せ！本職プログラマー！

参考にしたもの

●BASICマガジン'88年3月号
内野敦氏「スペース・ハリアー」のLAKESIDE MEMORY
●BASICマガジン
DRSP氏「スペース・ハリアー」のBATTLE FIELD

GORRY先生より一言

「ん？ この響きがFM-PACで出るの？ デチューンかけられないはずなのに…」
と思っていたらしっかりデチューンの情報があるじゃないですか。これはFM-PACユーザーにとって大きなプラスですね。

《リスト1》スペース・ハリアー —LAKE SIDE MEMORY—のBGMプログラム・リスト

```
10 '
20 '|==SPACE HARRIER  (C) SEGA 1985==|
30 '|     < LAKE SIDE MEMORY >       |
40 '|   for MSX  FM-PAC   V2.0       |
50 '|    1989.11 by あっちゃんさんくん   |
60 '
70 '
80 '----------- INITIALIZE -----------
90 '
100 _MUSIC(0,0,2,2,2,2,1)
110 SCREEN 0,,0:COLOR 15,4,4:KEY OFF:CLEAR 700,&HDAFF:DEFINT A-Z:DIM A%(15)
```

★東東東南南南西西西北北北発　発……ツモ（栃木県下都賀郡・**遠藤貴之15才**)……【**編**：なぜ麻雀だと東西南北の方向が逆になるんですか？**Dr.D**：天を仰ぐという意味が含まれているんじゃよ。**影**：無重力ってこと？】

```
120 ON STOP GOSUB 660:STOP ON
130 '
140 '----------- VOICE SET -----------
150 '
160 FOR I=0 TO 15:READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
170 _VOICE COPY(A%,@63)
180 '
190 '-------- MACHINE LANGUAGE -------
200 '
210 FOR I=&HDB00 TO &HDB17:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
220 FOR I=0 TO 2:POKE &HDB01+I,PEEK(&HFDA0+I):NEXT
230 POKE &HFDA0,0:POKE &HFDA1,&HDB:POKE &HFD9F,&HC3
240 POKE &HFA3C,12:POKE &HFA3D,36:POKE &HFA9C,12
250 POKE &HFA5C,12:POKE &HFA5D,12:POKE &HFA7C,12:POKE &HFA7D,12
260 SOUND 7,55:SOUND 6,4
270 '
280 '------------ MML SET ------------
290 '
300 T0$="T150@0V9O6QL8
310 A$="D1&D4C4DE4.<B2.AA&A1>C1&C4<B4>CD4.
320 A0$=A$+"<A2&ABAG&G1>":A1$=A$+"A2&ABAG&G1
330 A2$=">D1&D4C4DE4.E-2.BA&A1G1&G4<F4A>E4.D2.C4<B1
340 A3$="L2A.>A.<AA-.>A-1G8F8G.F4E<G>D1D-.<A4>
350 A4$="C.<B.AL1A->FG&G&G&G&G2
360 '
370 T1$="T150@63V7O5QL1
380 B0$="B&BA&AA&AAG":B1$=">V5E&EE&ED&D<A>C+
390 B2$="C&CC&C<B&B&B&B&B2
400 '
410 T2$="T150@63V5O5QL1
420 C0$="G&GG-&G-F&FFF":C1$=">V5C&CC&C<B&BEE
430 C2$="A&AA-&A-E&E&E&E&E2
440 '
450 T3$="T150@9V13O3QL1
460 D0$="C&CE-&E-D&DG&G":D1$="F&FF&FE&E<A&A>
470 D2$="D&DF&FC&C&C&C&C2
480 '
490 T4$="T150@0V11O1Q1L8":A$="ER2..ER8R2ER8"
500 E0$=A$+A$+A$+A$:E1$=A$+A$+A$+"ER1R8EREER8":E2$=A$+"ER2..ER4.
510 '
520 T5$="T150L12
530 A$="V13CV11CVCR":B$=A$+A$+A$+A$:F1$=B$+B$:F0$=F1$+F1$
540 '
550 T6$="T150L8SM20
560 '
570 '------------ PLAY!! ------------
580 '
590 PLAY #3,T0$,T1$,T2$,T3$,T4$,T5$,T6$,T6$
600 PLAY #3,A0$,B0$,C0$,D0$,E0$,F0$,E0$,E0$
610 PLAY #3,A1$,B0$,C0$,D0$,E1$,F0$,E1$,E1$
620 PLAY #3,A2$,B0$,C0$,D0$,E0$,F0$,E0$,E0$
630 PLAY #3,A3$,B1$,C1$,D1$,E0$,F0$,E0$,E0$
640 PLAY #3,A4$,B2$,C2$,D2$,E2$,F1$,E2$,E2$
650 _PLAY(0,A):IF A THEN 650
660 FOR I=0 TO 3:POKE &HFD9F+I,PEEK(&HDB00+I):NEXT:END
670 '
680 '----------- VOICE DATA -----------
690 '
700 DATA ｺｰﾄﾞ,の おん,しょくな,のだ゛よ
710 DATA 0000,0000,0000,0000
720 DATA 0000,0000,0080,0000
730 DATA 0002,31B3,0080,0000
740 '
750 '---------- MACHINE DATA ---------
760 '
770 DATA F7,00,00,00,F5,D5,3E,08,CD,96,00,A7,28,06,3D,5F,3E,08,CD,93,00,D1,F1,C9
```

《リスト2》デチューン・テクニックのサンプル・プログラム

```
10 _MUSIC(0,0,1,2,3) 'ﾊﾟﾗﾒｰﾀ 1=1CH  ﾊﾟﾗﾒｰﾀ 2=2,3CH  ﾊﾟﾗﾒｰﾀ 3=4,5,6CH
15 '
20 POKE &HFA4C,12:POKE &HFA4D,12 ' 3 CH  +12 ﾃﾞﾁｭｰﾝ; +1 ｵｸﾀｰﾌﾞ
30 POKE &HFA6C,12:POKE &HFA6D,12 ' 5 CH  +12 ﾃﾞﾁｭｰﾝ; +1 ｵｸﾀｰﾌﾞ
40 POKE &HFA7C,24:POKE &HFA7D,24 ' 6 CH  +12 ﾃﾞﾁｭｰﾝ; +2 ｵｸﾀｰﾌﾞ
50 '
60 A$="T210@53Y4,192V12L8 O3G4R8GR8>D-C2.<B-R8B-R8
61 B$="T210@53Y4,192V12L8 O3G4R8GR8>D-C2.<B-R8B-R8G4R8GR8>D-C2.<B-R8>CR8D1.C4.D1
.&DF4.D1.&DC4.D2.&D
65 '
70 PLAY #3,A$                          'ﾏｽﾞ ﾀﾝｵﾝ ｶﾗ
75 '
80 PLAY #3,"",A$                       'ﾂﾂﾞｲﾃ 2ﾂ ｶｻﾈﾃ
85 '
90 PLAY #3,"","",B$                    'ｻｲｺﾞﾆ 3ﾂ ｶｻﾈﾃ
100 '
110 ' ｽｷｰﾑ .. ｻｳﾝﾄﾞﾎﾞｰﾄﾞ 2  --- Coward!! --- ﾖﾘ
```


★DEMPAがTOWNSのゲームを作らない理由はどれでしょう。1・ユーザーが少ない。2・386を使えない。3・富士通がきらい。(京都市・金城克紀18才)……【影：4．私に触れられるのを恐れ，地下倉庫に眠ってる。】

ザ・ゲームミュージックプログラム

MSX/MSX2/MSX2+(32K:FM PAC対応)用

ザ・スキーム

—The elegy of battle— ©ボーステック

橋爪 良之

①内容

ザ・スキームのノーマル音源版の曲「The elegy of battle」です。かっこいい曲なので，ぜひ打ってみてください。

②使いかた

FM PACを差してください。音量は中の位置にしてください。

③プログラムの解説

僕のプログラムではじめてYコマンドを使いました。役目は音量設定と音色設定です。

Yコマンドはでは無視されるのを利用して，プログラムを短縮しました。安易なデチューンを使うときにはもってこいです。

後半のメロディを1オクターブを高くしてありますが，きれいに響かせるためにしたことです。あしからず。

④苦労したこと

前半メロディの“うわんー”というエンベロープをだすのに苦労しました。

⑤打ち込む前に一言

CパートはAパートの安易エコー処理ですから，Aパートの上から重ねたほうが楽です。

⑥もう一言

「時の流れるままに」が聞きたい！

参考にしたもの：

- チャレンジAVG＆BPGⅣ(電波新聞社）の楽譜
- MSX2＋パワフル活用法（アスキー出版局）

GORRY先生より一言

PSG & FMのユニゾンがなかなかいい響きをだしています。

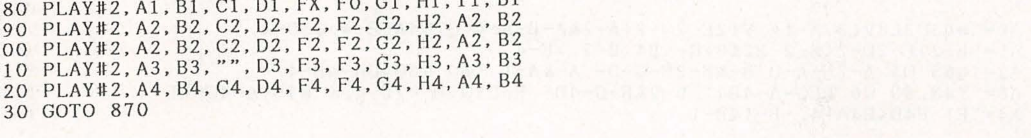
しかし，その響きのよさが後半でうすれてしまい，軽くなってしまっているのがおしいところです。

ザ・スキーム—The elegy of battle—のBGMプログラム・リスト

```
10 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 CLEAR 1600:_PITCH(438):DIM A%(15)
30 FOR I=0 TO 15
40 READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$)
50 NEXT I
60  DATA 0000,0000,0000,0000
70  DATA 0000,0004,0000,0000
80  DATA 24F8,26D4,0080,0000
90  DATA 0002,13D1,0080,0000
100 _VOICECOPY (A%,@63)
110 '
120 DEFSTR A,B,C,D,F,G,H,I
130 A="T150
140 PLAY#2,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A
150 '
160 '—— A PART (MAIN) ——————————
170 '
180 A0="@63O3L8V13 A-1> V12E-2G-2<A-2&A-B-A-4 Q7G4A-B-4>Q8D-4.
190 A1="E-2>E-2D-2<B-2 B2&B>D-<B4 B-2.>E-4
200 A2="@63 O5 A-2E-A-B B-&B-2B-G-D- A-&A-1 <@0 R8G4GA-4B-4
210 A3="Y48,50 O6 EEG-A-4B4. B-2&B-G-4D- E-E-G-B-4>D-4.< B4B-A-4G-EE-
220 A4="E1 F4D<B4A-4. B-1&B-1
230 '
240 '—— B PART (SUB M ) ——————————
250 '
260 B0="@63O4L8V7Q7 E-1 V8B2>E-2 <E-2&E-E-4. E-4E-E-4G4.
270 B1="<B2>B2B-2G-2 A-2&A-B-A-4 G1
280  B="B4B-A-&A-2
290 B2=B+B+B+"R8E-4E-E-4E-4
```

★20才にもなって，この雑誌を買ったということが友人にバレると少々はずかしいのであ〜る。(愛知県海部郡・藤井哲也20才)……【影：それははずかしいよ確かに。うん。駅前を裸で走ったりしちゃあなあ。うんうん。】

```
300 B3="Y49,54 O5 D-<A->D-E D-ED-<A- G-B-G-B- >D-<B-G-4 B4B>E-G-E-<B4 A-4A-B-BB-
A-G-
310 B4="E-A->D-EA-ED-<A- >D<A->DF A-FD<A- V11Y49,3 B-4.E16F16 G4.G16A-16 B-4.B-1
6B16>D-2
320 '
330 '—— C PART (SUB^ M) ————————
340 '
350 C0="@63O3L8V3Q6 B1> V5A-2B2 <B2&BA-4. B-4B-B4>E-4.
360 C1="O3 A-2>A-2G-2E-2 E2&EG-E4E-1
370  C="O4 A-4E-<B&B2
380 C2=C+C+C+"R8B-4B-B-4B-4
390 C4="R1R1 L16B-4.<B>D-E-4. E-EG4.GA-B-2
400 '
410 '—— D PART (A PART ECHO) ——————
420 '
430 D0="@63O3L8V10Q6 R16A-1>E-2G-2<A-2&A-B-A-4 G4A-B-4>D-4
440 D1="R16E-2>E-2D-2<B-2 B2&B>D-<B4 B-2.>E-8
450 D2="O5V9 R16A-2E-A-BB-& B-2B-G-D- A-&A-1 <R8 G4GA-4B-8
460 D3="@0O6 R8E-EG-A-4B4. B-2&B-G-4D- E-E-G-B-4>D-4.< B4B-A-4G-E
470 D4="E-E1 F4D<B4A-4. B-1&B-2.
480 '
490 '—— F PART (BASS*2) ————————
500 '
510  F="O2L8 A-A->A-<A- A-A->A-<A- G-G->G-<G- G-G->G-<G- EE>E<E EE>E<E E-E->E-<E
- E-E->E-<E-
520 FX="@12V5 Q3"+F
530 F0="@33V14Q7"+F
540 F2="O2 A->A-<A->A- <A->A-<A->A- O2G->G-<G->G- <G->G-<G->G- O2E>E<E>E <E>E<E>
E O2E->E-<E->E- <E->E-<E->E-
550 F3="O3 D->D-<D->D- <D->D-<D->D- O2G->G-<G->G- <G->G-<G->G- O2B>B<B>B <B>B<B>
B O2A->A-<A->A- <A->A-<A->A-
560 F4="O3 D->D-<D->D- <D->D-<D->D- O3D>D<D>D <D>D<D>D O3E->E-<E->E- <E->E-<E->E
- O2E-E-E->E-< E-E-E-E-
570 '
580 '—— G PART (FM DRUM) ————————
590 '
600  G="b!h8h8msh8h8 b!h8h8msh8h8
610 G0="v12@a15"+G+G+G+"b!h8h8msh8h8 b!h8h8msh8msh8
620 G1=G+G+G+"b!H8h8msh8h8 b!h8h8 ms8ms16ms16
630 G2=G+G+G+"b!h8h8msh8h8 b!8ms8ms8ms8
640  G="V13b!h8h16h16ms8h16h16 b!h8h16h16ms8h16h16
650 G3=G+G+G+G
660 G4=G+G+G+"b!h8ms8ms8ms8 v15b8ms8ms16ms16msc8
670 '
680 '—— H PART (PSG DRUM) ————————
690 '
700  H="m200cm4000cm200cm4000c
710 H0="o3l4 s9"+H+H+H+"m200cm4000cm200cm4000c8c8
720 H1=H+H+H+"m200cm4000cm200cm3400c8c16c16
730 H2=H+H+H+"m200cm4000cm200c8m3600c8c8c8
740 H3=H+H+H+H
750 H4=H+H+H+"m200c8m4000c8c8c8 m200c8m4000c8c16c16 m6000c8
760 '
770 '—— I PART (A PART PSG) ————————
780 '
790 I0="o3l32 v13a-v14a-v11a-a-a-2.. >e-v14e-v11e-e-e-4. g-v14g-v11g-g-g-4. <a-v
13a-v11a-a-a-2 b-v14b-v11b-b- a-v14a-v11a-a-a-8 gv14gv11ggg8 a-v14a-v11a-a- b-v1
4b-v11b-b-b-8 >d-v14d-v11d-d-d-4
800 I1="e-v14e-v11e-e-e-4.> e-v14e-v11e-e-e-4. d-v14d-v11d-d-d-4. <b-v14b-v11b-b
-b-4. bv14bv11bbb2 >d-v14d-v11d-d-<bv14bv11bb8 b-v14b-v11b-b-b-8b-2 >e-v12e-v11e
-e-e-8 l8v7
810 '
820 '
830 '♥♥♥ PLAY DATA ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
840 '
850 SOUND 7,&B10110001:SOUND6,3
860 '
870 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,FX,F0,G0,H0,I0,B0
880 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,FX,F0,G1,H1,I1,B1
890 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,F2,F2,G2,H2,A2,B2
900 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,F2,F2,G2,H2,A2,B2
910 PLAY#2,A3,B3,"",D3,F3,F3,G3,H3,A3,B3
920 PLAY#2,A4,B4,C4,D4,F4,F4,G4,H4,A4,B4
930 GOTO 870
```



★くうねるふとる。誰かが聞くと最も過酷な言葉になる。(東京都清瀬市・勅使川原幸信14才)……【**影**：誰なんだろうね，Dr.？**Dr.D**：うーん誰かなあ？編君。**編**：さあ？つぐ美ちゃんどう？**つぐ美**：渡辺 徹じゃない？】

ザ・ゲームミュージックプログラム

MZ-2500シリーズ（M25-BASIC用）

DARIUS（ダライアス） CAPTAIN（キャプテン） NEO（ネオ）

© タイトー

中西 道一

はじめに

本プログラムは，外部スピーカで聞いてください。そうしないと死ぬのはあなたです。

なぜ，今ダライアスなのか？

それは，2500の貧弱MMLのせいです。「6パート255文字」ッ!! こんなのでミュージック・プログラムが組めるかッ!!というわけで，昨年のYu-Youさんのプログラムを，一つの文字列を割る，とか&のついているのは一つにまとめる（例「L4C&C」→「L2C」）などしてコツコツやっていたのですが，そのうちイヤ気がさしてやめてしまいました。

だが，ゲーム・ミュージック・プログラム大全集IIIに解決の方法が載っていたので，光の速さでできてしまいました（GMCSさんえらいっ，すごいっ，日本一ィィィィッ）。

プログラムについて

むずかしいことはやってません（未熟者ですから…）。ダライアスのSUBの音が似てないので，各自修正を加えてください。しかし2500のプログラムが少ないなあ。もしや今月はボク1人とか…？

おわりに

くどいようですが「ナイゾー」のスピーカでは聞かないでちょうだいねえエエッ。

参考にしたもの

ベーマガ'87年4月号のYu-Youさんのプログラムとスコア。

チャレンジ!!AVG&RPG Ⅱ



by白夜

評…いい味でてる（影）

GORRY先生より一言

これまたちょっと古い投稿からの掘り出しものです。忘れててゴメンなさい。

パート数の少なさをよくカバーしてあります。よく聞こえるパートだけをうまく取り出してありますね。

DARIUS—CAPTAIN NEO—のBGMプログラム・リスト

```
10 '            DARIUS  CAPTAIN  NEO
20 '             －宇宙洞窟のテーマ－
30 '
40 '              Programed by Mii
50 '
60 click off:play init:cls 3:init "crt1:80,25,1,0":console 0,25
70 poke &H976D,0,0,0,0
80 poke &H99BA,1:poke &H99DE,1:poke &H9A40,0:poke &H9944,0
90 '
100 dim MAIN%(4,9),BASS%(4,9),SUB%(4,9)
110 '
120 for X=0 to 4
130   for Y=0 to 9
140     read MAIN%(X,Y)
150   next Y
160 next X
170 '
180 for X=0 to 4
190   for Y=0 to 9
200     read BASS%(X,Y)
210   next Y
220 next X
230 '
240 for X=0 to 4
250   for Y=0 to 9
260     read SUB%(X,Y)
270   next Y
280 next X
290 '
300 '      AF  OM  WF  SY SPEED PMD AMD
310 data  60, 15,  1,  1,    1,  2,  0          ,0,0,0
320 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
330 data  22,  2,  1,  3,  2, 31,  1,  6,  3,  0
340 data  25,  2,  1,  5,  2, 20,  0,  1,  3,  0
350 data  12,  2,  1,  3,  2, 32,  1,  6, -3,  0
360 data  15,  2,  1,  4,  2, 20,  0,  1, -3,  0
370 '
380 '      AF  OM  WF  SY SPEED PMD AMD
390 data  58, 15,  2,  0,  255,  1,  1          ,0,0,0
400 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
410 data  31,  6,  2,  6,  2, 38,  1,  3,  3,  1
420 data  31,  7,  3,  6,  0, 30,  0,  2,  0,  0
430 data  31,  8,  2,  6,  5, 18,  1,  0,  0,  0
440 data  31,  5,  2,  7,  5, 10,  2,  1, -1,  0
450 '
460 '      AF  OM  WF  SY SPEED PMD AMD
```


★子供の頃，机の引出しを開けてドラエモンを待ったのはオレだけじゃないはずだ。（栃木県那須郡・鳥高の宮崎とっつ18才）……【編：影さん，引出しを開けて何をしてるんですか？影：いや，ちょっとさがしものを。】

```
 470 data  57, 15,  1,  1,    1,  2,  0          ,0,0,0
 480 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
 490 data  27,  5,  7,  4,  7, 32,  1,  4, -3,  0
 500 data  29,  7,  6,  6,  7, 25,  1,  2, -3,  0
 510 data  30,  6,  5,  6,  7, 25,  1,  3, -3,  0
 520 data  31,  5,  5,  5,  5, 10,  1,  1,  3,  0
 530 '
 540 tone lfo 6,0,1,55,-127,0 : 'P.S.G.-Drum
 550 tone lfo 4,1,1,1,-2,0:tone lfo 5,1,1,1,-1,0 : 'Detune for P.S.G. & FM
 560 tone MAIN%,BASS%,SUB%
 570 '
 580 A0$="t155@v12218q5o6"
 590 B0$="o3@v117"
 600 C0$="o6q7@v114"
 610 D0$="o5q8v10"
 620 F0$="o2q8s9m460018"
 630 A1$="q5o6l16f+1&f+2&f+8ed+ed+"
 640 B1$="l8f+f+aaeebf+4f+aaeeb"
 650 C1$="l16r4bb8br2.bb8b"
 660 D1$="l32r4v12f+v11f+v12f+f+v11f+v10f+v12f+v11f+r2.v12f+v11f+v12f+f+v11f+v1
0f+v12f+v11f+"
 670 E1$="l32r4v11c+v10c+v11c+c+v10c+v9c+v11c+v10c+r2.v11c+v10c+v11c+c+v10c+v9c
+v11c+v10c+"
 680 A2$="c+<b>c+1&c+2."
 690 B2$="f+4f+aaeebf+4f+aaeeb"
 700 D2$="r4.v12f+v11f+v12f+f+v11f+v10f+v12f+v11f+r2.v12f+v11f+v12f+f+v11f+v10f
+v12f+v11f+"
 710 E2$="r4.v11c+v10c+v11c+c+v10c+v9c+v11c+v10c+r2.v11c+v10c+v11c+c+v10c+v9c+v
11c+v10c+"
 720 C2$="r4.bb8br2.bb8b"
 730 A3$="r8e1&e2&e8d+c+<b>c+"
 740 B3$="f+4f+aaeebf+4f+aaeeb"
 750 F1$="r2.br2..b"
 760 F2$="r2..br2..b"
 770 A4$="d+8c+1&c+2."
 780 B4$="f+4f+aaeebf+4f+aaeebr"
 790 A5$="<q4l8@v122c+@v117c+c+c+@v122c+4@v117c+@v122c+4@v117c+c+4<@v122b.b.b16
r16"
 800 C5$="<q4l8@v125f+@v119f+f+f+@v125f+4@v119f+@v125f+4@v119ff4@v125e.e.f16r16
"
 810 D5$="q8l16o4v13av8av13av8av13av8av13av8av13av12av10av8av13av8av13av12av10a
v8av13av8av13av12av10av8av13gv12gv8gv13gv12gv8gv13gr"
 820 E5$="q8l16o4v13f+v8f+v13f+v8f+v13f+v8f+v13f+v8f+v13f+v12f+v10f+v8f+v13f+v8
f+v13f+v12f+v10f+v8f+v13fv8fv13fv12fv10fv8fv13ev12ev8ev13ev12ev8ev13fr"
 830 A6$="@v119o6l8q5c+32<b32>c+.rd+32e16.&edc+16<b.>c+32<b32>c+.r8d+32e16.&ed8
"
 840 B6$="f+f+aaeebf+&f+f+al16eeeeee"
 850 C6$="l16o5q5@v106rra8.b8.>c+8<a8ba8.rrg+8.a8.b8g+8"
 860 D6$="l16o4q6v9rrf+8.f+8.f+8f+8f+f+8.rre8.e8.e8e8"
 870 E6$="v12o5l8q5r32c+32<b32>c+.rd+32e16.&edc+16<b.>c+32<b32>c+.r8d+32e16.&ed
16."
 880 A7$="c+16<b.q5a16ab16b>c+16c+e32f+&f+32c+<b>c+16c+d16dc+&c+&c+rrq5"
 890 B7$="l8bf+&f+f+aaeebf&ffa-c+&c+c+ba"
 900 C7$="ag+8.rrf+8.g+8.a8f+8g+f+8.rre+8.f+8.g+8e+8f+8g+8"
 910 D7$="ee8.rrd8.d8.d8d8dd8.rrc8.c8.c8c8c8c8"
 920 E7$="r32c+16<b.q5a16ab16b>c+16c+e32f+&f+32c+<b>c+16c+d16dc+&c+&c+rq5"
 930 F6$="rrbrrrbfrrbrrr"
 940 F7$="bfrrbrrrbfrrbrrrbf"
 950 A8$="o6c+32<b32>c+&c+16r8d+32e16.&ed16r16c+16<b.>c+32<b32>c+&c+16r8e32f+16
.&f+e16r16"
 960 E8$="o5l8r32c+32<b32>c+&c+16r8d+32e16.&ed16r16c+16<b.>c+32<b32>c+&c+16r8e3
2f+16.&f+e16r32"
 970 F8$="bfrrbrrrbfrrbrebe>e<"
 980 B8$="l8bf+&f+f+aaeebd-&d-d-d->d-16r16<e>e16r16<e+>e+16r16"
 990 A9$="o5@v119q5l16g+f+g+a8g+f+4&f+8"
1000 A10$="g+f+g+a8g+f+4&f+8rrl8b32&>c+16.&c+c+"
1010 E9$="o4v11q5l16r32g+f+g+a8g+f+4&f+8"
1020 E10$="r32g+f+g+a8g+f+4&f+8rrl8b32&>c+16.&c+16.c+"
1030 A11$="<bab>c+re32&f16.&f"
1040 A12$="c+<bab>c+rr"
1050 E11$="<r32bab>c+re32&f16.&f16."
1060 E12$="r32c+<bab>c+"
1070 B9$="o3q5l8d>d16r16<aa-&a-g-d&d"
1080 B10$="c>c16r16<aa-&a-g-c&cc+8c+8"
1090 B11$="r16a16r16b16>c+4<e4c+8"
1100 B12$="c+8r16g+16r16a+16b+4f4"
1110 C9$="q4@v106o5l16rrd8.d8.d8.d8.d"
1120 C10$="rrc8.c8.c8.c8.c8e8.q8e16q4"
1130 C11$="rr@v109e8e8.e8.e8g+8"
1140 C12$="rg+8.g+8g+8"
1150 D9$="o5q8l32r8v11f+v12f+v13f+v12f+v11f+v10f+v9f+v8f+v11>c+v12c+v13c+v12c+v
11c+v10c+v9c+v8c+<v11bv12bv13bv12bv11bv10bv9bv8bv11av12av13av12a"
1160 D10$="v11av10av9av8av11f+v12f+v13f+v12f+v11f+v10f+v9f+v8f+v11>cv12cv13cv12
cv11cv10cv9cv8c<v11bv12bv13bv12bv11bv10bv9bv8bv11av12av13av12av11av10av9av8av13e
v14ev13ev12e"
1170 D11$="v13f+v14f+v13f+v12f+av13av14av13av12av11av10av9a>v13ev14ev13ev12ev13
f+v14f+v13f+v12f+v13a-v14a-v13a-v12a-v13a-v14a-v13a-v12a-"
1180 D12$="v13av14av13av12av11v10av9av8abv13bv14bv13bv12bv11bv10bv9bv8bv13av14a
v13av12av11av10av9av8av13g+v14g+v13g+v12g+"
1190 F9$="rrrrrbrb"
1200 F11$="b16bb16brbrb"
1210 F12$="br16bb16brbb"
1220 A13$="o6@v12218q5f+16a-16ard-.d-16>@v114d-16@v122<r16d-rf+16a-16ard.d16>@v
111d16@v122<r16dr"
1230 A14$="a-16a16b&b>@v117e&edd-<@v119b>@v117c+16c+d16dc+16c+16&c+&c+rr"
1240 A15$="a-16a16b&b>@v117e&edd-16<@v119b.@v117>c+&c+&c+&r@v119er16@v122er16@v
125e16.r16@v1221 8q5o6"
1250 B13$="o3@v117l16q5f+8f+f+f+8f+f+f+8l8>f+<f+16>f+<f+16l16d8ddd8ddd8l8>d<d16
>d<d16"
1260 B14$="l16e8eee8eee8l8>e<e16>e<d16l16c+8c+c+c+8c+c+c+8l8bc+16be+16"
1270 B15$="l16f+f+f+f+rrf+f+f+f+f+f+rrrrddddrrddddddrrrr"
1280 B16$="l16eeeerreeeeeerrrrc+c+c+c+rrc+c+l8e.<b.>e"
1290 C13$="o5@v111l16q2f+f+f+f+f+f+f+f+f+f+f+f+f+f+f+f+dddddddddddddddd"
1300 C14$="eeeeeeeeeeeeeeeec+c+c+c+c+c+c+c+c+c+c+c+c+c+c+c+"
1310 C15$="eeeeeeeeeeeeeeeec+c+c+c+c+c+c+@v117g+8.g+8.g+8o6q7l8@v114"
1320 F13$="rrbrrbg16br16rrb16b16b16b16rbgr"
1330 F14$="rrbrrbg16br16rrbrrrb16b16b16b16"
1340 F15$="rrbrrbg16br16rrbrbr16br16bo2q8l8"
1350 D13$="v13q5o5l16ab>c+<ab>c+<ab>c+<ab>c+<ab>c+<af+g+af+g+af+g+af+g+af+g+af+
"
1360 D14$="g+abg+abg+abg+abg+abg+e+f+g+e+f+g+e+f+g+e+f+g+e+bag+"
1370 D15$="g+abg+abg+abg+abg+abg+e+f+g+e+f+g+e+fl32v14q8bv13bv12bv11bv10bv9bv14
bv13bv12bv11bv10bv9bv14bv13bv12bl8o5q8v10"
1380 E13$="v12l16q6o7ab>c+<ab>c+<ab>c+<ab>c+<ab>c+<af+g+af+g+af+g+af+g+af+g+af+
"
1390 E14$="g+abg+abg+abg+abg+abg+e+f+g+e+f+g+e+f+g+e+f+g+e+bag+"
1400 E15$="g+abg+abg+abg+abg+abg+e+f+g+e+f+g+e+fl32v14q8bv13bv12bv11bv10bv9bv14
bv13bv12bv11bv10bv9bv14bv13bv12bl8o5q8v10"
1410 '
1420 play A0$,A0$,A0$,A0$,A0$,A0$
1430 play ,B0$,C0$,D0$,D0$,F0$
1440 play A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
1450 play A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$
1460 play A3$,B3$,C2$,D2$,E2$,F2$
1470 play A4$,B4$,C2$,D2$,E2$,F2$+"r"
1480 play A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,F5$
1490 play A6$,B6$,C6$,D6$,E6$,F6$
1500 play A7$,B7$,C7$,D7$,E7$,F7$
1510 play A8$,B6$,C6$,D6$,E8$,F6$
1520 play A7$,B8$,C7$,D7$,E7$,F8$
1530 play A9$,B9$,C9$,D9$,E9$,F9$
1540 play A10$,B10$,C10$,D10$,E10$,F10$
1550 play A11$,B11$,C11$,D11$,E11$,F11$
1560 play A12$,B12$,C12$,D12$,E12$,F12$
1570 play A13$,B13$,C13$,D13$,E13$,F13$
1580 play A14$,B14$,C14$,D14$,E14$,F14$
1590 play A13$,B15$,C13$,D13$,E13$,F13$
1600 play A15$,B16$,C15$,D15$,E15$,F15$
1610 goto 1440
```


★かっ影師範代。どうか私を弟子にしてください。このとおりです。(愛知県豊橋市・鉄人R.K. ?才)……【影：すべては君に姉きがいるかどうかにかかっている。つぐ美：年頃の兄さんがいるなら頼んであげるわよ。】

ザ・ゲームミュージックプログラム

PC-8801mkIISR以降(N88-BASIC,V2モード:サウンドボードII 対応)用

ワルキューレの伝説

—メインテーマ— ©(株)ナムコ

エキスパートナー たきやん

① 内容

友人と2人でコンティニューしまくってエンディングまでいったという思い出のゲームです。いやーさすがナムコはキャラクターがいいですね。そんなゲームの雰囲気をだそうとしたのが今回の作品です。

② 使いかた

サウンドボードII用です。トーン・チェンジャーを使っているので「カクチョウ　ネイロ…」はYを押してください。

③ 操作方法

いちどランしたあとで，ダイレクトに「RUN 5000」と打ちこめばすぐに音が鳴るようになっています。

④ プログラムのしくみ

以下のようになっています。

1ch…A＄　(メイン・メロディ)
2ch…B＄　(ベース)
3ch…C＄　(サブ・メロディ)
4ch…D＄　(サブ・メロディ)
5ch…E＄　(伴奏，タムタム，ベル)
6ch…F＄　(ステレオ，エコー，サブ・メロディ)

⑤ 入力方法

サウンドボードIIを立ちあげて，音色拡張でYを押してから入力してください。

⑥ 苦労したところ

ワルキューレの伝説の曲はサンプリング音源で鳴っているので，いかに音色を近づけるか大変でした。しかし，メインの音色がむずかしくて，あまり似てませんが，全体的に雰囲気はでていると思います（タムタムは自信作）。

⑦ 最後に

最近のゲーム・ミュージックは，だんだんパソコンで作りにくいものが多くなってきました。技術革新はうれしいんですが，ちょっとさみしい気がします。

蟹江高校電卓部の後輩たちよ，受験がんばれ！

P.S.　あれはちなみにサンドラです。

GORRY 先生より一言

音色にもう少し厚みがほしいですね。もっとも，あのぶ厚さを再現するのはとても大変でしょうけどね。

'89年12月号の別冊付録にこの楽符が載っていましたが，あの楽譜を打ち込むときには注意が必要です。楽譜ではベースとドラムは4/4拍子で♫となっていますが，実際は12/8拍子で♩♪です。他パートも♬は♫に，♩は♩.に，♩♪は♩.♩♪に読みかえてやるとよいでしょう。

なお，掲載するにあたってテンポを修正させていただきました。

参考にしたもの
- ＣＤの楽譜，ＦＭ音源ライブラリー



ワルキューレの伝説—メインテーマ—のBGMプログラム・リスト

```
1 '%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*
2 '%*                                                              ┘├├├└%*
3 '%*    The Legend of The Valkyurie  - Theme From The Valkyurie -   + ﾖ +%*
4 '%*                                                              + ﾛ +%*
5 '%*    Programed  By  ｴｷｽﾊﾟｰﾄﾅｰ ﾀｷﾔﾝ  as  ﾌｼﾔ ﾉ ﾋﾏｼﾞﾝ                + ｼ +%*
6 '%*                                                              + ｸ +%*
7 '%*    GAME MUSIC ｶﾞ ｽｷﾅﾋﾄ ﾆ "ｻｲﾄﾛﾝ" ﾉ F.S.Gｸﾗﾌﾞ ﾖ                    ┴ ! +%*
8 '%*    ｵｽｽﾒｼﾏｽ｡  ｸﾜｼｲｺﾄ ﾊ ｺｳｺｸ ﾆ ﾉｯﾃｲﾏｽ｡  NO.10082 ﾀｷﾔﾝ            ┌├├├┐%*
9 '%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*%*
10 '
30 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD
50 KEY 7,"EDIT ":KEY 3,"run 5000"+CHR$(13)
100 CLEAR ,&HB7FF
110 DEFINT A-Z:DIM A%(4,9),OP(4):NO.MAX=13:OP(1)=1:OP(2)=3:OP(3)=2:OP(4)=4
120 AD=&HB800
130 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 15
140 READ A$
150 D=VAL("&H"+A$)
```

PC-8801mkIISR

★おばあちゃんはトランプの七並べのことを質流れと呼んでいる。(岡山市・若松正幸14才）……【Dr.D：やはり時代を感じさせるねェ。影:Dr.質屋全勢時代は戦前じゃないよ。編:そのあたりは影さん,やはりくわしい年？】

```
160 POKE AD,D:AD=AD+1
170 C!=(C!*256)+D:C!=C!-INT(C!/3179)*3179
180 NEXT
190 READ A$:IF VAL("&h"+A$)<>C! THEN PRINT "DATA ERROR!",CHR$(7):STOP
200  NEXT
210 '
220  DATA F3,21,80,B8,11,00,21,01,25,00,3E,02,D3,31,ED,B0,51F
230  DATA AF,D3,31,FB,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,6DC
240  GOTO 1000
250 *VOICE.SET
260 NO=NO-62:IF NO<0 OR NO>63 THEN PRINT"TONE NO. ERROR":STOP
270 ADD=&H2100+&H25*NO:AD=&HB880:POKE &HB805,ADD AND 255:POKE &HB806,(ADD/256) A
ND 255
280 POKE AD   ,A%(0,0)
290 FOR J=1 TO 4:I=OP(J)
300 AD=AD+1
310 POKE AD   ,(A%(I,8) AND 7)*16+A%(I,7)
320 POKE AD+4 ,A%(I,5)
330 POKE AD+8 ,A%(I,6)*64+A%(I,0)
340 POKE AD+12,A%(I,1)
350 POKE AD+16,A%(I,2)
360 POKE AD+20,A%(I,4)*16+A%(I,3)
370 POKE AD+24,A%(I,9)
380 NEXT
390 AD=AD+25
400 POKE AD   ,A%(0,1)*16
410 POKE AD+1 ,A%(0,2)
420 POKE AD+2 ,A%(0,3)
430 POKE AD+3 ,A%(0,4) AND 255
440 POKE AD+4 ,A%(0,4) ¥ 255
450 POKE AD+5 ,A%(0,5) AND 255
460 POKE AD+6 ,A%(0,6) AND 255
470 POKE AD+7 ,A%(0,7)
480 DEF USR=&HB800:A=USR(0):RETURN
490 '
500 '
1000 '-----------------------------------------------
1010 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1020 '    AF  OM  WF  SY  SPEED  PMD  AMD  PMS
1030 DATA 60, 15,  0,  1,     0,   0,   0,   0,   0,0
1040 '    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT  AMS          MAIN
1050 DATA 15,  5,  0,  3,  2, 25,  0,  4,  3,  0
1060 DATA 15, 10,  0,  5,  1,  0,  0,  2,  3,  0
1070 DATA 16,  5,  0,  3,  2, 15,  0,  2, -1,  0
1080 DATA 14, 10,  0,  5,  1,  0,  0,  6, -1,  0
1090 NO=62 :GOSUB *VOICE.SET
1100 '-----------------------------------------------
1110 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1120 '    AF  OM  WF  SY  SPEED  PMD  AMD  PMS
1130 DATA 48, 15,  1,  1,   000,   0,   0,   0,   0,0
1140 '    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT  AMS          BASS
1150 DATA 31, 14,  2,  6, 11, 20,  0,  1,  3,  0
1160 DATA 31, 10,  2,  7, 11, 50,  0,  2,  3,  0
1170 DATA 31,  4,  2,  6, 11, 20,  0,  1,  3,  0
1180 DATA 31, 10,  2,  7, 11, 12,  0,  1,  3,  0
1190 NO=63 :GOSUB *VOICE.SET
1200 '-----------------------------------------------
1210 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1220 '    AF  OM  WF  SY  SPEED  PMD  AMD  PMS
1230 DATA 61, 15,  2,  1,  0000,   0,   0,   0,   0,0
1240 '    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT  AMS          BRASS
1250 DATA 13,  8,  4,  4,  2, 27,  0,  2,  2,  0
1260 DATA 13, 12,  5,  7,  1,  0,  0,  4,  1,  0
1270 DATA 13,  8,  4,  8,  2,  0,  0,  4,  1,  0
1280 DATA 13, 12,  7,  6,  1, 27,  0,  2,  0,  0
1290 NO=64 :GOSUB *VOICE.SET
1300 '-----------------------------------------------
1310 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1320 '    AF  OM  WF  SY  SPEED  PMD  AMD  PMS
1330 DATA 60, 15,  2,  1,    00,   0,   0,   0,   0,0
1340 '    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT  AMS          'STRINGS 4
1350 DATA 15, 30,  0,  4,  1, 33,  0,  2, -2,  0
1360 DATA 13, 29,  0,  6,  1,  5,  0,  4,  2,  0
1370 DATA 15, 30,  0,  4,  1, 28,  0,  1,  1,  0
1380 DATA 13, 29,  0,  6,  1,  0,  0,  3, -1,  0
1390 NO=65 :GOSUB *VOICE.SET
1400 '-----------------------------------------------
1410 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1420 '    AF  OM  WF  SY  SPEED  PMD  AMD  PMS
1430 DATA 60, 15,  2,  1,    00,   0,   0,   0,   0,0
1440 '    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT  AMS          STRINGS 2
1450 DATA 15,  5,  0,  2,  0, 27,  0,  4,  3,  0
1460 DATA 15, 10,  0,  5,  0, 10,  0,  4,  3,  0
1470 DATA 16,  5,  0,  2,  0, 27,  0,  4, -1,  0
1480 DATA 14, 10,  0,  5,  0, 10,  0,  6, -1,  0
1490 NO=69 :GOSUB *VOICE.SET
1500 '-----------------------------------------------
1510 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1520 '    AF  OM  WF  SY  SPEED  PMD  AMD  PMS
1530 DATA 57, 15,  0,  1,  1000, -50,   0,  10,   0,0
1540 '    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT  AMS          TOM TOM
1550 DATA 31,  5,  9,  5,  3, 12,  0,  2, -3,  0
1560 DATA 31, 15, 10,  8,  5, 27,  0,  1, -3,  0
1570 DATA 31, 22, 20,  5,  5, 27,  0,  1,  3,  0
1580 DATA 31, 10, 15,  8,  5,  8,  0,  3,  3,  0
1590 NO=70 :GOSUB *VOICE.SET
1600 '-----------------------------------------------
1610 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1620 '    AF  OM  WF  SY  SPEED  PMD  AMD  PMS
1630 DATA 44, 15,  2,  1,  0000,   0,   0,   0,   0,0
1640 '    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT  AMS          BELL
1650 DATA 21, 10,  4,  5,  6, 20,  0,  7,  3,  0
1660 DATA 20, 11,  6,  5,  3,  0,  0,  2,  3,  0
1670 DATA 21, 10,  4,  5,  0, 25,  0,  7, -3,  0
1680 DATA 20, 11,  4,  5,  4,  0,  0,  2, -3,  0
1690 NO=71 :GOSUB *VOICE.SET
1700 '-----------------------------------------------
1710 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1720 '    AF  OM  WF  SY  SPEED  PMD  AMD  PMS
1730 DATA 60, 15,  0,  1,     1,  -1,   0,  15,   0,0
1740 '    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT  AMS          STRINGS 2 (P.B.D)
1750 DATA 15,  5,  0,  2,  2, 27,  0,  8,  3,  0
1760 DATA 15, 10,  0,  5,  3, 10,  0,  8,  3,  0
1770 DATA 16,  5,  0,  2,  2, 27,  0,  8, -1,  0
1780 DATA 14, 10,  0,  5,  3, 10,  0,  6, -1,  0
1790 NO=72 :GOSUB *VOICE.SET
1800 '-----------------------------------------------
4000 '
4010 '  MML DATA
4020 '
5000 A0$="@64V7O5D1 @L@62L12O3V8F+GAV9BO4CDV10EF+GV11ABO5C"
5010 A1$="O5D4.O4B8G2.D4G6B6O5D6C+4.G8&G1."
5020 A2$="C4.G1&G8C4D4C4.O4B8&B1."
5030 A3$="C4.G1&G8C4D4C4.O4B8 B1."
5040 A4$="A4.O5E8E1E4F+4G4.D8D1."
5050 A5$="O4A4.O5E8&E1.G2F+2E2D2"
5060 A6$="O4A4.O5E8E1E4F+4G4.D8D1."
5070 A7$="O4A4.O5E8E1E4F+4G1O6C4.O5B4.A4"
5080 A8$="B1.D4B4A1.G4F+4"
5090 A9$="G1&G1&G1&G1"
5100 '
5110 BA$="A6AA6AA6AA6A"
5120 BC$="C6CC6CC6CC6C"
5130 BD$="D6DD6DD6DD6D"
5140 BG$="G6GG6GG6GG6G"
5150 B0$="@63V12L12O3"+BD$+"DDDDDD DDDDDD"
```


★近くのゲーム・センターで100円で6回テストリスをしました。なぜ6回できたか影さん考えてください。(東京都足立区・あすま15才)……【影:16.6666666666666666666666666666666……。編集長:うわー,誰か止めろお!!】

```
5160 B1$=BG$+BG$+BG$+BG$
5170 B2$=BG$+BG$+BG$+"G6GG6G GGGGGG"
5180 B3$="O3"+BA$+BA$+BG$+BG$
5190 B4$="O4"+BC$+BC$+BD$+BD$
5200 B5$="O4"+BC$+BC$+BC$+BC$
5210 B6$="O3"+BG$+BG$+BD$+BD$
5220 B7$=BC$+BC$+"F6FF6F F6FF6F F6FF6F FFFFFF"
5230 '
5240 C0$="@72V12O5G1&G1"
5250 C1$="@64V5O5D2.R12D12D12D1C+1&C+1"
5260 C2$="C1C2C4D4C4.O4B8B1."
5270 C3$="O5D2.R12D12D12D2R6O4B6O5D6C+1.E4F+4"
5280 C4$="G4.C8C1C4D4C4.O4B8B1."
5290 C5$="@64V8O3A4.O4E8E1E4F+4G4.D8D1."
5300 C6$="O3A4.O4E8&E1.G2F+2E2D2"
5310 C7$="O3A4.O4E8E1E4F+4G4.D8D1."
5320 C8$="O3A4.O4E8E1E4F+4G1O5C4.O4B4.A4"
5330 C9$="B1.D4B4A1.G4F+4"
5340 CA$="V7G4.C8C4.G8G4.O5C8C2..O4A8A4.O5C8C4.F8F2"
5350 CB$="V5D2.R12D12D12D1C+2G1."
5360 CC$="C4.G1&G8G4G4G4.G8G1."
5370 CD$="D2.R12D12D12D2R6O4B6O5D6C+4.G1&G8E4F+4"
5380 CE$="G4.C8C1C4D4C4.O4B8B1 @71V10@LO5B16@RB8."
5390 '
5400 D0$="@72V12O5D1&D1"
5410 D1$="@64V5O4B2.R12B12B12B1A1&A1"
5420 D2$="A1A2A4A4G4.G8G1."
5430 D3$="B2.R12B12B12B2R6G6B6A1.O5C4C4"
5440 D4$="C4.O4G8G1G4G4G4.G8G1."
5450 D5$="@69V7A4.O5E8E1E4F+4G4.D8D1."
5460 D6$="O4A4.O5E8&E1.G2F+2E2D2"
5470 D7$="O4A4.O5E8E1E4F+4G4.D8D1."
5480 D8$="O4A4.O5E8E1E4F+4G1O6C4.O5B4.A4"
5490 D9$="B1.D4B4A1.G4F+4"
5500 DA$="@64V7R4.O3G8G4.O4C8C4.G8G2..F8F4.F8F4.O5C8C2"
5510 DB$="V5O4B2.R12B12B12B1A2O5C+1."
5520 DC$="O4A4.O5C1&C8C4D4C4.O4B8B1."
5530 DD$="G2.R12B12B12B2R6G6B6A4.O5C+1&C+8C+4C+4"
5540 DE$="C4.O4G8G1G4G4G4.G8G1."
5550 '
5560 E0$="@70V13L12O4DDDO3B6B12FFFD6D12FF6D6D12O2BBBFFF"
5570 E1$="@65@MV7L4O4GGGGGGGG GGGGGGGG"
5580 E2$="O4GGGGGGGG GGGG@70V13L12O3D6D6DD@RO2B6B6BB"
5590 E3$="@65@MV7L4O4AAAAAAAA GGGGGGGG"
5600 E4$="O5CCCCCCCC DDDDDDDD"
5610 E5$="O5CCCCCCCC E-E-E-E-E-E-E-E-"
5620 E6$="DDDDDDDD DDDDDDDD"
5630 E7$="@65V7CCCCCCCC @70V12L12O3F6F6DDD6D6@RO2BB @LO3BBB@MFFFDDD@RO2BBB"
5640 E8$="@65@MV7O4L4GGG @71V10O5@LG12@RG12O6@LC24@RC24@LD24@RD24R6 @65O4V7@MGGG
GGG @71V10O5@LA12@RA12O6@LD24@RD24@LE24@RE24"
5650 EX$="@65@MV7O4GGG @71V10O5@LG12@RG12@LB24@RB24O6@LC24@RC24R6 @65V7@MGGGGGG
@71V10O6@LD16@RD8.@LC16@RC4&C16O5@LB16@RB16"
5660 E9$=EX$+"@LB16@RB8. @70V12@MO3F12@RO2B6"
5670 EA$=EX$+"@70V12@RO2B6B6B6"
5680 '
5690 F0$="@72V8O5C1 @R@69L12O3V8O3R24F+GAV9BO4CDV10EF+GV11ABO5C24"
5700 F1$="R16 V8O5D4.O4B8G2.D4G6B6O5D6C+4.G16&G1."
5710 F2$="R16 C4.G1&G8C4D4C4.O4B16&B1."
5720 F3$="R16 C4.G1&G8C4D4C4.O4B8 B1&B4.."
5730 F4$="R16 A4.O5E8E1E4F+4G4.D8D1&D4.."
5740 F5$="R16 O4A4.O5E8&E1.G2F+2E2D4.."
5750 F6$="R16 O4A4.O5E8E1E4F+4G4.D8D1&D4.."
5760 F7$="R16 O4A4.O5E8E1E4F+4G1O6C4.O5B4.A8."
5770 F8$="R16 B1.D4B4A1.G4F+8."
5780 F9$="G1&G1&G1&G1"
5790 FA$="O5D1.D6D6D6C+4.C+8&C+1."
5800 FB$="C1.C4D4C4.O4B8B1."
5810 '
5980 ' DRUMS DATA
5990 '
6000 DIM X$(3)
6010 R$(0)="4": CMD RHYTHM 99,R$
6020 R$(1)="M25 KC11KC11KC11KC11"
6030 R$(2)="M26 C48"
6040 R$(4)="M6  C48"
6050  CMD RHYTHM 1,R$
6060 R$(1)="KC15C8KC7KC7C8"
6070 R$(2)="C12KC11C12KC11"
6080 R$(4)="KC7KC3KC7KC3KC7KC3KC7KC3"
6090  CMD RHYTHM 2,R$
6100 R$(4)="KC7KC3KC7KC3KC7KC3KC3KC3KC3"
6110  CMD RHYTHM 3,R$
6120 R$(1)="KC15C8KC7KC7C8"
6130 R$(2)="C48"
6140 R$(4)="C48"
6150  CMD RHYTHM 4,R$
6160 R$(1)="KC15C8KC7KC7C8"
6170 R$(2)="C12KC11C12KC11"
6180 R$(3)="M13KC11KC11KC11KC11"
6190 R$(4)="C48"
6200  CMD RHYTHM 5,R$
6210 R$(1)="C8KC7C8KC7KC7C8"
6220  CMD RHYTHM 6,R$
6230 R$(1)="KC15C8KC7KC7C8"
6240  CMD RHYTHM 7,R$
6250 R$(1)="KC15C8KC7KC7C4KC7"
6260  CMD RHYTHM 8,R$
6270 R$(1)="KC15C8KC15C8"
6280 R$(2)="C48"
6290 R$(3)="C48"
6300 R$(4)="C48"
6310  CMD RHYTHM 9,R$
6320 R$(1)="KC15C8KC7KC7C8"
6330 R$(2)="C12KC11C24"
6340 R$(4)="KC7KC3KC7KC3KC7KC3C11"
6350  CMD RHYTHM 10,R$
6360 R$(1)="KC11C12KC11KC11"
6370 R$(2)="C12KC11C24"
6380 R$(4)="KC7KC3KC7KC3KC7C22"
6390  CMD RHYTHM 11,R$
6400 '
6410 R0$="X1X1" : R1$="X2X2X2X2" : R2$="X2X2X3X4" : R3$="X5X6X5X6"
6420 R4$="X5X6X7X8" : R5$="X7X7X9X1" : R6$="X2X2X2X10" : R7$="X2X2X2X11"
8980 '
8990 '
9000 T$="T177Y38,200":CMD PLAY #5,"V63X99";T$,T$,T$,T$,T$,T$
9010 CMD PLAY #5,R0$;A0$,B0$,C0$,D0$,E0$,F0$
9020 '
9030 CMD PLAY #5,R1$;A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
9040 CMD PLAY #5,R2$;A2$,B1$,C2$,D2$,E2$,F2$
9050 CMD PLAY #5,R1$;A1$,B1$,C3$,D3$,E1$,F1$
9060 CMD PLAY #5,R2$;A3$,B2$,C4$,D4$,E2$,F3$
9070 '
9080 CMD PLAY #5,R3$;A4$,B3$,C5$,D5$,E3$,F4$
9090 CMD PLAY #5,R3$;A5$,B4$,C6$,D6$,E4$,F5$
9100 CMD PLAY #5,R3$;A6$,B3$,C7$,D7$,E3$,F6$
9110 CMD PLAY #5,R3$;A7$,B5$,C8$,D8$,E5$,F7$
9120 CMD PLAY #5,R4$;A8$,B6$,C9$,D9$,E6$,F8$
9130 CMD PLAY #5,R5$;A9$,B7$,CA$,DA$,E7$,F9$
9140 '
9150 CMD PLAY #5,R1$;A1$,B1$,CB$,DB$,E8$,FA$
9160 CMD PLAY #5,R6$;A2$,B1$,CC$,DC$,E9$,FB$
9170 CMD PLAY #5,R1$;A1$,B1$,CD$,DD$,E8$,FA$
9180 CMD PLAY #5,R7$;A3$,B1$,CE$,DE$,EA$,FB$
9190 GOTO 9080
```

★テスト,テスト,テストォー。この学校は生徒をなんだと思ってんだ,ちくしょー。(三重県鈴鹿市・神戸高校2年生17才)……【影:おそらく私の思うところでは「生徒」,と思ってるんじゃないのかなありゲータ。】

ザ・ゲームミュージックプログラム

X1シリーズ+FM音源ボード(NEW FM音源ドライバー対応)用

スーパー忍 LIKE A WIND(ライク ア ウィンド) ©SEGA.

木村 直之

内 容

メガドライブ版「ザ・スーパー忍」よりLIKE A WINDなのですが，本当はCDを参考にしました。

メガドライブとCDでは音がちがうようですが，聞いたことないので僕にはわかりません。

プログラム

とくにかわったことはしてませんが，'89年ベーマガ9月号で川野氏が使ったスネアをトーンとノイズにわけて鳴らす方法を使いました。

NEW FM音源ドライバーを起動させてから鳴らしてください。

最後に

とにかく僕にのこされた時間が2日しかなかったので（いろいろ事情があって），けっこう手抜きしています。

きにくわないところは自分で直してください。

GORRY先生より一言

はやくも「ザ・スーパー忍」の登場ですね。

「手抜きをしている」と言ってはいますが，非常によく似せてあります。

XIでは常連の上田君につられてか，みなさんのレベルもあがってきているようです。ガンバレ!!

ザ・スーパー忍～LIKE A WIND～のBGMプログラム・リスト

```
1000 '///////////////////////////////////////////////////////////////////////
1010 '/               THE SUPER SHINOBI (MEGA DRIVE) (C)SEGA                /
1020 '/                      *** LIKE A WIND ***                            /
1030 '/                   COMPOSED BY Yuzo Koshiro.                         /
1040 '/                  PROGRAMED BY Naoyuki Kimura.       - 89/12/25 MON - /
1050 '///////////////////////////////////////////////////////////////////////
1060 DEFINT A-Z:DIM A(4,10)
1070 DEFUSR1=&HF200:DEFUSR2=&HF203:DEFUSR3=&HF206:DEFUSR4=&HF209:DEFUSR5=&HF20B
1080 B$=USR2("0"):FOR I=1 TO 8:B$=USR2(HEX$(I)+"X1q8p3^20v0s0,0,0,0"):NEXT
1090 a$=USR4("P")
1100 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ NEIRO ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1110 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A(I,J):NEXT:NEXT
1120 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1130 DATA  32, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1140 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT1 DT2 AMS-EN       E.BASS
1150 DATA  31,  7,  7, 11,  2, 25,  3,  4,  3,  0,  0
1160 DATA  31,  6,  6, 11,  1, 55,  3,  4,  3,  0,  0
1170 DATA  31,  9,  6, 11,  1, 18,  2,  0,  3,  0,  0
1180 DATA  31,  6,  8, 11, 15,  3,  2,  1,  3,  0,  0
1190 A$=USR1(CHR$( 0)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
1200 '----------------------------------------------------------------------
1210 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A(I,J):NEXT:NEXT
1220 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1230 DATA  40, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1240 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT1 DT2 AMS-EN       D.GUITAR
1250 DATA  31,  4,  1,  0,  1,  7,  0,  3,  4,  0,  0
1260 DATA  18,  1,  1,  8,  1, 25,  0, 15,  4,  0,  0
1270 DATA  31,  4,  1,  0,  1, 22,  0,  7,  1,  0,  0
1280 DATA  31, 12,  0,  7,  1,  2,  0,  1,  7,  0,  0
1290 A$=USR1(CHR$( 1)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
1300 '----------------------------------------------------------------------
1310 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A(I,J):NEXT:NEXT
1320 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1330 DATA  44, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1340 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT1 DT2 AMS-EN       SYNTH.
1350 DATA  31,  0,  0,  0,  0, 21,  0,  8,  7,  0,  0
1360 DATA  18,  1,  0,  7,  3,  2,  0,  8,  7,  0,  0
1370 DATA  31,  0,  0,  0,  0, 22,  0,  8,  3,  0,  0
1380 DATA  20,  1,  0,  7,  3,  2,  0,  8,  3,  0,  0
1390 A$=USR1(CHR$( 2)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
1400 '----------------------------------------------------------------------
1410 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A(I,J):NEXT:NEXT
1420 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1430 DATA  40, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1440 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT1 DT2 AMS-EN       COW BELL
1450 DATA  31, 21, 19,  6,  2,  0,  0, 15,  2,  0,  0
1460 DATA  31, 21, 12,  6,  2, 33,  0,  8,  6,  0,  0
1470 DATA  31, 21, 13,  6,  3, 32,  0,  7,  3,  0,  0
1480 DATA  31, 19, 16,  7,  2,  0,  0,  2,  3,  0,  0
1490 A$=USR1(CHR$( 3)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
1500 '----------------------------------------------------------------------
1510 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A(I,J):NEXT:NEXT
1520 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1530 DATA  62, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1540 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT1 DT2 AMS-EN       B.DRUM
1550 DATA  31, 23,  0,  0, 15,  0,  0,  0,  7,  0,  0
1560 DATA  31, 15, 14,  8, 15,  0,  0,  0,  3,  0,  0
1570 DATA  31, 15, 14,  8, 15,  0,  0,  0,  7,  0,  0
1580 DATA  31, 15, 14,  8, 15,  0,  0,  0,  3,  0,  0
1590 A$=USR1(CHR$( 4)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
1600 '----------------------------------------------------------------------
1610 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A(I,J):NEXT:NEXT
1620 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1630 DATA  37, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1640 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT1 DT2 AMS-EN       S.DRUM(TONE)
1650 DATA  31. 24. 20.  0.  7,  4,  0,  0,  7,  2,  0
```


★影さん，3食のめしよりつぐ美ちゃんが好きってほんとうですか？（千葉県市隅郡・岩瀬正勝15才）……【つぐ美：ほんとう影さん？もし本当だとしたらあたし…。影：あたし？つぐ美：あなたのこと…。影：続く。】

```
1660 DATA  31, 15, 13,  9,  4,  8,  0,  1,  3,  0,  0
1670 DATA  31, 15, 13,  9,  4,  8,  0,  1,  3,  0,  0
1680 DATA  31, 15, 13,  9,  4,  8,  0,  1,  3,  0,  0
1690 A$=USR1(CHR$( 5)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
1700 '--------------------------------------------------------------------------
1710 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A(I,J):NEXT:NEXT
1720 '      AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1730 DATA  61, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1740 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT1 DT2 AMS-EN        S.DRUM(NOISE)
1750 DATA  31,  0,  0,  0,  0,  0,  0, 15,  0,  3,  0
1760 DATA  31, 16, 15,  7,  5,  0,  0, 15,  3,  1,  0
1770 DATA  31, 16, 15,  7,  5,  0,  0,  0,  7,  0,  0
1780 DATA  31, 18, 16,  7,  5,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1790 A$=USR1(CHR$( 6)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
1800 '--------------------------------------------------------------------------
1810 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A(I,J):NEXT:NEXT
1820 '      AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1830 DATA  60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1840 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT1 DT2 AMS-EN        H-H (CLOSE)
1850 DATA  31,  5,  7,  3,  4,  0,  0, 15,  3,  2,  0
1860 DATA  31, 13, 10,  8,  4, 11,  0,  2,  6,  0,  0
1870 DATA  31, 20, 15,  3, 10,127,  0,  1,  5,  1,  0
1880 DATA  31, 17, 14,  7, 10,127,  0,  1,  7,  0,  0
1890 A$=USR1(CHR$( 7)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
1900 '--------------------------------------------------------------------------
1910 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A(I,J):NEXT:NEXT
1920 '      AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1930 DATA  62, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1940 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT1 DT2 AMS-EN        TOM TOM
1950 DATA  31,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  1,  0
1960 DATA  31, 16, 11,  8, 10, 13,  0,  0,  0,  0,  0
1970 DATA  31, 16,  6,  6, 10,  7,  0,  0,  0,  0,  0
1980 DATA  31, 11,  9,  7,  8,  7,  0,  0,  0,  0,  0
1990 A$=USR1(CHR$( 8)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
2000 '--------------------------------------------------------------------------
2010 A$=USR4("S"):A$=USR2("0")
2020 DEFSTR A,B,C,D,E,F,G,S,N,R
2030 DIM A(20),B(20),C(20),D(20),E(20),F(20)
2040 '
2050 B8="@4O3(E,D)16R16":B16="@4O3(E,D)16
2060 S8="@5O3(A,2B)8":S16="@5O3(A,2B)16
2070 N8="@6O3A8":N16="@6O3A16
2080 R8="R8":R16="R16
2090 '
2100 '///////////////////////////// [ D-G 1 ] //////////////////////////////////////////
2110 '
2120 A(0)="T135@1V12O3L16Q8
2130 A(1)="|:3GRG8A+8.>C8RC8C+RDR<:|GR R4.R2
2140 A(2)="[0|:GRQ2GGGQ8GQ2GGQ8GRQ2GQ8 GRQ2GQ8GG64&G+64&A64&A+64
2150 A(3)=">   CRQ2CCCQ8CQ2CCQ8CRQ2CQ8 CRQ2CQ8CQ2CQ8
2160 A(4)="    DRQ2DDDQ8DQ2DDQ8DRQ2DQ8 DRQ2DQ8D8
2170 A(5)="<   GRQ2GGGQ8GQ3GGQ8GRQ2GQ8:GRQ2GQ8GQ2GQ8:|G4A
2180 A(6)="|:A+4F8.>C8.CRR4< A+RA+8F8F:DR2:|>DR2O3V10
2190 A(7)="|:L1GD+>CD<:|L16V12 ]
2200 FOR I=0 TO 10:A$=USR2("1"+A(I)):NEXT
2210 '
2220 '///////////////////////////// [ D-G 2 ] //////////////////////////////////////////
2230 '
2240 B(0)="    @1V12O3L16Q8
2250 B(1)="|:CRC8D+8.F8RF8:F+RGR:|F+>CCR<CRC8D+8.F8RF8F+RGRCR R4.R2
2260 B(2)="[0|:CRQ2CCCQ8CQ2CCQ8CRQ2CQ8 CRQ2CQ8CC64&C+64&D+64&E64
2270 B(3)="    FRQ2FFFQ8FQ2FFQ8FRQ2FQ8 FRQ2FQ8FQ2FQ8
2280 B(4)="    GRQ2GGGQ8GQ2GGQ8GRQ2GQ8 GRQ2GQ8G8
2290 B(5)="    CRQ2CCCQ8CQ2CCQ8CRQ2CQ8:CRQ2CQ8CQ2CQ8:|C4D
2300 B(6)="|:D+4<A+8.>F8.FRR4 D+RD+8<A+8A+:GR2> :|>GR2O3V10
2310 B(7)="|:L1CG+FG:|L16V12 ]
2320 FOR I=0 TO 10:A$=USR2("2"+B(I)):NEXT
2330 '
2340 '/////////////////////////////// [ BASS ] ////////////////////////////////////////
2350 '
2360 C(0)="R192@0V14O3L16
2370 C(1)="|:3CRC8D+8.F8RF8F+RGR:|CR R4.R2[0
2380 C(2)="|:C8C<A+>C8C<A+>C8C<A+>C<A+>CD
2390 C(3)="  F8F D+ F8F D+ F8F D+ F D+ FF+
2400 C(4)="  G8G F  G8G F  GA+GF GF<AA+>
2410 C(5)=" :C8C<A+>C8C<A+ AB>CD+ C>D+C<A+ :| C>C<A+G FD+FG <A+B>CC+<A+A+A+A+>
2420 C(6)="|:D+4<A+8.>F8.FRR4 D+RD+8<A+8A+:GR2>:|>GR2
2430 C(7)="|:C8C<A+>C8C<A+>C8C<A+>C8C<A+ G+8G+GG+8G+GG+8G+GG+8G+G >
2440 C(8)="  F8FD+F8FD+F8FD+FD+FF+:G8GFG8GFGFGFGA+>D<A+:|GFGFGA+GFGFGFGFCD]
2450 FOR I=0 TO 10:A$=USR2("3"+C(I)):NEXT
2460 '
2470 '///////////////////////////// [ MELO 1 ] ////////////////////////////////////////
2480 '
2490 D(0)="R192@2P1L4V11|:4R1:|[0|:12R1:|
2500 D(1)="|:3O2C&C16R16G8FD+:|DD+FG
2510 D(2)=D(1)+"]
2520 FOR I=0 TO 10:A$=USR2("4"+D(I)):NEXT
2530 '
2540 '///////////////////////////// [ MELO 2 ] ////////////////////////////////////////
2550 '
2560 D(0)="R192@2P2^40L4V11|:4R1:|[0|:12R1:|
2570 FOR I=0 TO 10:A$=USR2("5"+D(I)):NEXT
2580 '
2590 '//////////////////////////// [ COW BELL ] ///////////////////////////////////////
2600 '
2610 E(0)="R192@3V14O4L16P2
2620 E(1)="|:12G+G+8R:|G+8G+8G+G+G+8G+G+G+G+G+8R8R8[0
2630 E(2)="|:4G+8G+8G+G+G+8:G+8G+8G+8G+8:|G+G+G+G+G+8G+R
2640 E(3)=E(2)
2650 E(4)="|:R1R2:R8G+8G+8G+8:|G+8G+8G+8G+8|:8R1:|]
2660 FOR I=0 TO 10:A$=USR2("6"+E(I)):NEXT
2670 '
2680 '///////////////////////////// [ DRUM 1 ] ////////////////////////////////////////
2690 '
2700 F(0)="@V127S200,-127,180,254
2710 F(1)="|:6"+B8+S8+B16+B16+S8+":|"+B8+"R16"+B8+"R16"+B16+"@7O3C16
2720 F(2)=B8+B8+B8+"@5O3A64(A,2A)16..[0
2730 F(3)="|:3"+B16+B16+S8+B16+B16+S8+B16+B16+S16+B16+B16+B16+S8+":|"
2740 F(4)=B16+B16+S8+"|:"+B16+B16+S16+S16+":|"+B16+S16+S16+S16
2750 F(5)=F(3)
2760 F(6)=B16+B16+S8+B16+S16+S16+S16+"@8O4W0L16B32B32BFFF<BBBW254
2770 F(7)="|:"+B8+S8+B16+B16+S16+B8+B16+S8+B8+S16+S16
2780 F(8)=B8+S8+B16+B16+S16+B16+":R.@7O3C8C8C8R32:|W0@8O4B64B64B.BFFF<BBW254
2790 F(9)="|:8"+B16+B16+S8+B16+B16+S8+B16+B16+S16+":"+B16+B16+B16+S8+":|"
2800 F(10)="|:5"+S16+":|]
2810 FOR I=0 TO 10:A$=USR2("7"+F(I)):NEXT
2820 '
2830 '///////////////////////////// [ DRUM 2 ] ////////////////////////////////////////
2840 '
2850 G(0)="@V127S200,-127,180,254^40 Y15,255
2860 G(1)="|:6"+R8+N8+R16+R16+N8+":|R4..@7O2C16
2870 G(2)="R4.@6O3A64A16..[0
2880 G(3)="|:3"+R8+N8+R8+N8+R8+N16+R8+R16+N8+":|"
2890 G(4)=R8+N8+"|:"+R8+N16+N16+":|"+R16+N16+N16+N16
2900 G(5)=G(3)
2910 G(6)=R8+N8+R16+N16+N16+N16+"@8O4W0L16B32B32BFFF<BBBW254
2920 G(7)="|:"+R8+N8+R8+N16+R8+R16+N8+R8+N16+N16
2930 G(8)=R8+N8+R8+N16+R16+":R.@7O2C8C8C8R32:|W0@8O4B64B64B.BFFF<BBW254
2940 G(9)="|:8"+R8+N8+R8+N8+R8+N16+":"+R8+R16+N8+":|"
2950 G(10)="|:5"+N16+":|]
2960 FOR I=0 TO 10:A$=USR2("8"+G(I)):NEXT
2970 '
2980 '/////////////////////////////////// [ PLAY ] //////////////////////////////////////
2990 '
3000 A$=USR4("P")
3010 '
3020 '       SPECIAL THANKS   Y.YOSHIKAWA
3030 '      イヤー コシロ ユーゾーサン ハ スゴイ!!!  コピロン ハ ドコイッチャッタンデショウネ?
3040 '      X1 ユーザーヨ ウエダジョウ ヲ ウチクズスノダー!! ソレデハ バイバイ!!
```


★かーげーさん，仕事しーまーしょ！【影：しーまーしょ。】(香川県香川郡・多田佳弘17才)……【編：本当？ Dr.D：本人も言ってることだし本当じゃろう。影：本当かな？本当じゃないよアヒルだよ♬。一同：こけっ!!】

あくせすROOM

サークル紹介

○夢幻史

〒593 大阪府堺市宮園町25－609

柿内一宏

「ベーマガ読んだぜ」係

当サークルは一応X1・8801SR以降のユーザーを対象に会員を募集します。もし皆さんの中で「プログラムや音楽をパソコンでやってみたいけどよくわかんなーい」なんて言う人やゲームやパソコンに対して批評したいとかいう人。そんなものたちが集まっているサークルにあなたも仲間に入ってみませんか？もし興味を持ったら62円切手同封のうえご連絡ください。追って案内書を送付します。

○MTF趣味友の会

〒184 東京都小金井郵便局私書箱29号 MTF趣味友の会

当サークルはゲームを中心としたさまざまな活動をやっているサークルです。ぜひあなたもいっしょに楽しみませんか？ゲーム（アーケード，パソコン，ファミコン，テーブルトークetc…）が好きな人なら誰でもOKです。62円切手を送ってください。折り返し案内書を送ります。

※編集部より

「サークル紹介」へお便りなどをだす場合には，そのサークルで発行した，会誌，DISKなどもいっしょに送ってください。最近，サークル紹介のコーナーもお便りが増えていて，選ぶ基準がむずかしくなってきました。よろしくお願いします。

読者の伝言板

★「大戦略Ⅲ」のマップを作りました。機種はPC-98で，ディスクは5″2HDです。「大戦略Ⅲ」のゲーム・ディスクが必要です。マップを買ってくださる人は，現金書留で600円（送料，DISK代込み）を送ってください。

〒639-11 奈良県大和郡山市豆腐町43－5

北村量太

「大戦略マップ」係

明日のスタープログラマー

（採用までもう１歩でした）

●HOPPING SOCCER
〔大阪府寝屋川市・本庄英樹〕

●ANIGHT IN DEMPA
〔埼玉県春日部市・平田浩嗣〕

●岩と魔法
〔新潟県新発田市・豊島降之〕

●SPG
〔京都府城陽市・MT-SOFT〕

●撃沈ゲーム
〔東京都日野市・吉岡昌敏〕

●メイロ
〔大阪府豊中市・高橋直樹〕

●レイピア
〔千葉市・森田真一郎〕

●DOT-88
〔大阪府箕面市・森野晋治〕

●BASIC FILES LODARC
〔東京都杉並区・こおど75〕

投稿ありがとう

狭間和夫／らんま／杉本和彦／龍神正人／サンダー水牧／木村淳一／曽我英樹／望月健太郎／中西道一／田中圀央／田島直人／森　浩一／佐藤征洋／高橋弘太／水野敦之／白井俊明／金栗広之／山田寿生／毎熊　健／佐藤雅巳／安藤正洋／船津謙一郎／木下　信／吉田弘二／福留英明／高梨泰宜／酒井　潤／枝　秀憲／PCO-SOFT／田村　学／DA☆／大木孝洋／北田顕啓／麻生憲一／増田昭雄／黒木淳一／高岡謙二／阿部英嗣／加藤哲也／三井田智博／沢田順一／吉田裕一／木村直之／藤山　涼／稲澤康博／松長広志／中　康洋／城山竜一／細谷晴夫／らんぷぅはらりん／占部哲彦／若松盛太郎／飯田奉興／早川裕之／田頭雅史／斉藤　隆／田村　学／森下竜也／高野顕一／津村充史／勝部　學／森本　量／長谷川　渡／中山　慶／菊地　勲／栗瀬　誠／大滝奉徳／橋爪良之／亀澤剛志／関口暁宜／森川　悟／斉藤昌宏／荒木　潤／村松　篤／木寅真直／松下篤根／KiYoMi／松下政司／佐藤　光／野口英二／松本良成／岸本英昭／石井久夫／児島　穣／細井聡司／松本和樹／中西正志／佐井川奉治／早坂夏樹／影山徹哉／山田開／桶井一秀／関本正人／川口英夫／高橋秀之／田原正之／川崎直丸／小松賢治／瀬戸健太郎／木村将行／久保山降志／久郷誠司／日下部　敦／広鹿太一／山本克稔／伊藤善幸／塚野匡良／寺井　聡／山下高明／白石健治／滝　直明／加藤稚徳／渡部　仁／小池晃輝／山田将博／河内降仁／大矢由比／藤岡　宏／庄野和彦／片柳堅司／佐野　昇／若林浩信／西川　哲／斉藤　繁／加賀　剛／満瀬屋英樹／荒　大助

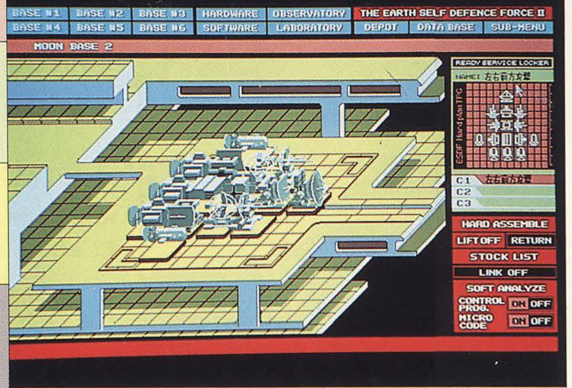
この他にもまだまだたくさんの人からの投稿がありました。投稿してくれたみなさんどうもありがとう！また投稿してね。

マイコンスーパーソフトコーナー

SUPER Soft CORNER

CONTENTS MARCH 1990

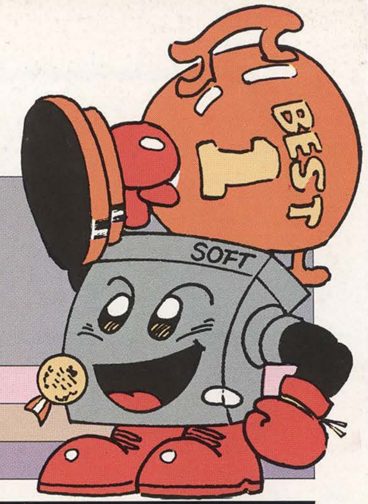






SUPER SOFT HOT 10

SUPER SOFT HOT 50(ランキング11位以下)は320ページをご覧ください。





1 三國志II
★ / — SLG 光栄
PC-88SR
14,800円 17,200円(CD付)



2 ドラゴンスレイヤー
↑ 18 RPG 日本ファルコム
PC-88SR, PC-88VA
8,700円



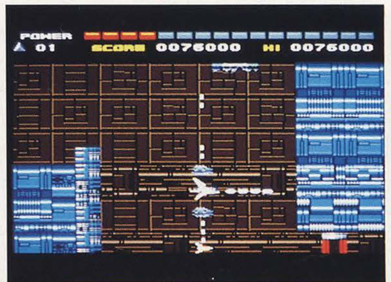
3 エメラルドドラゴン
↑ 25 RPG バショウ・ハウス
PC-88SR
8,800円



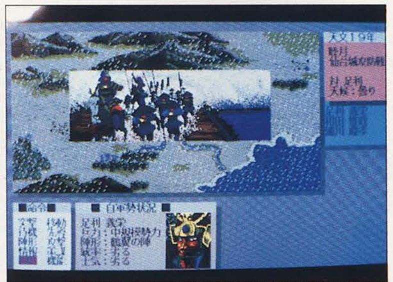
4 キャンペーン版大戦略II
2 SLG システムソフト
PC-88SR
8,800円



5 遙かなるオーガスタ
1 SLG T&Eソフト
PC-98
12,800円



6 スペースマンボウ
★ / — STG コナミ
MSX2
6,800円



7 斬〜陽炎の時代〜
7 SLG ウルフチーム
PC-98, X68K
9,800円



8 BURAI上巻
5 RPG リバーヒルソフト
PC-98, PC-88SR
8,800円

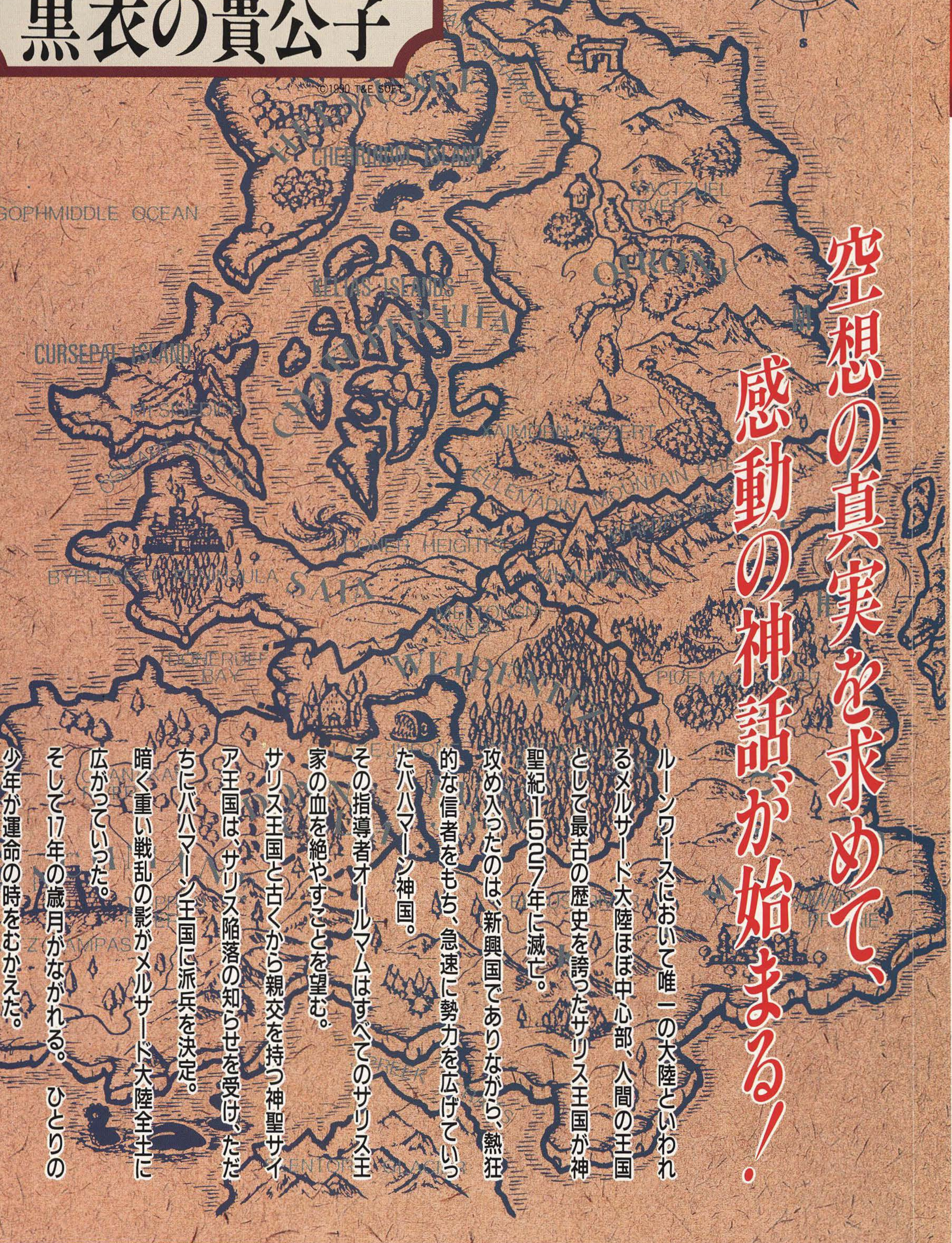


9 信長の野望 戦国群雄伝
↑ 14 SLG 光栄
PC-88SR, PC-98, X1turbo, MSX2
9,800円 12,200円(CD付)



10 メタルサイト
★ / — STG システムサコム
X68K
8,800円

Rune Worth 黒衣の貴公子



空想の真実を求めて、感動の神話が始まる！

ルーンワースにおいて唯一の大陸といわれるメルザード大陸ほぼ中心部、人間の王国として最古の歴史を誇ったサリス王国が神聖紀1527年に滅亡。攻め入ったのは、新興国でありながら、熱狂的な信者をもち、急速に勢力を広げていったバハマーン神国。

その指導者オールマムはすべてのサリス王家の血を絶やすことを望む。

サリス王国と古くから親交を持つ神聖サイア王国は、サリス陥落の知らせを受け、ただちにバハマーン王国に派兵を決定。

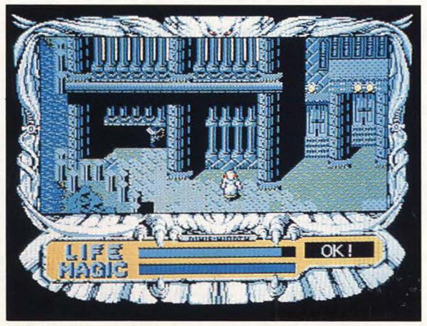
暗く重い戦乱の影がメルザード大陸全土に広がっていった。

そして17年の歳月がながれる。 ひとりの少年が運命の時をむかえた。

物語はここからはじまる。

PC8801SRシリーズ, MSX2 絶賛発売中!!





写真はMSX2

ハイドライドシリーズに次ぐ新ARPG遂に登場！

マップの広さ、ゲームシステム、シナリオ、今まで体験したことのないゲーム展開、見たこともない感動のシーン…。どれも「ルーンワース」の売りじゃない！空想の世界すべてが真実と同化する。「ルーンワース」は、一言では語れない。空想の世界を創るだけで、どれほどの歳月をつぎ込んだのだろう。そこには本物に近い真実の世界がある。

RPG戦士たちよ思い出してくれ、フェアリーランドに平和を取り戻したときのことを、心に深く刻み込んだ思い出を…そして、数々の感動のシーンを！君はもう気づいているだろうか?新たなる旅立ちが迫っているのを。

開発総監督・ゲームデザイン/内藤時浩、シナリオ/吉川泰生、グラフィック/三浦かよ子……。



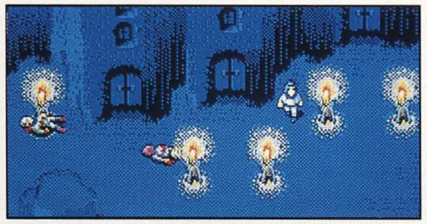
写真はPC88

経験値が消えた!!

経験値がRPGを支えるという固定観念。かつて、その経験値の功罪を真剣に考えたことがあっただろうか。ハイドライド以来6年、RPGに対するひとつの解答。「ルーンワース」は、経験値を捨てた。

ストーリーを創るのはキミだ!!

一本筋のストーリーに、夢が存在するだろうか。ストーリーを創るのは、プレイヤーでなければならない。プレイヤーの行動によって、11の都市で様々なストーリーが展開する。「ルーンワース」のストーリーは、プレイヤーによって創られる。



写真はPC88

★BGMは全70曲！

PC8801SR内蔵FM音源用35曲とサウンドボードII用35曲。

MSX2 MSX-MUSIC(FM音源)用35曲と内蔵PSG音源用35曲。

★PCM完全対応

PC8801サウンドボードIIをフルに活かしたサウンド及び音声。



写真はPC88

PC8801SRシリーズVA, 98DO対応 (2ドライブ専用)… 5″2D 5枚組 標準価格 ¥8,800

MSX2/MSX2+ (RAM64K以上 VRAM128K以上) ………… 3.5″2DD 3枚組 標準価格 ¥8,800

- サウンドボードII 完全対応、ADPCMをフルサポート
- NEC純正128KRAMボード、I/Oデータ機器製RAMボードに対応したキャッシュドライバー搭載
- ジョイスティック対応(98DOを除く)
- MSX-MUSIC(FM音源)対応
- ジョイスティック対応

表示価格に消費税は含みません。 MSX is a registered trademark of ASCII Corp.

T&Eマガジン No.24請求券 ペーマガ3月号

カタログ請求券 ペーマガ3月号

No Copy このマークは不法コピー禁止マークです ソフトウエア法的保護監視機構

T&Eマガジン24号発行中! 〈ルーンワース大特集!!〉

●T&Eの最新情報がわかるテレフォンサービス

名古屋(052)776−8500

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(速達希望の方は300円プラス)

■マガジンNo.24希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)

■カタログご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、カタログ請求券をお送りください(葉書での請求はお断わりします)

T&E SOFT ®INC.

製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト 〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

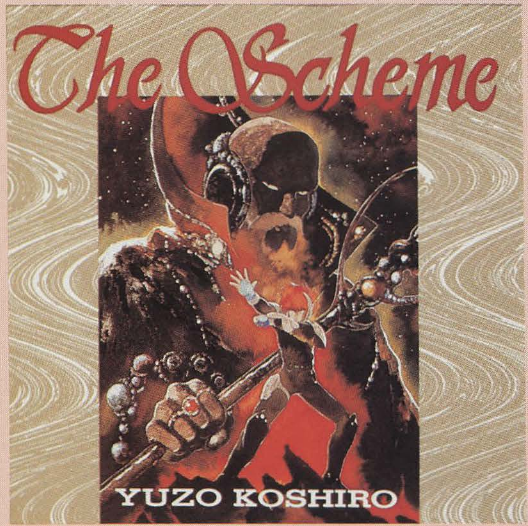
発表！ 第1回日本ゲーム・ミュージック大賞!!

（有効投票数：5,624票）

協賛：ポニーキャニオン／キングレコード／ビクター音楽産業／アポロン音楽工業／ポリスター／アルファレコード／ポリドール／光栄／東芝EMI／日本コロムビア（順不同）

先月号で読者のみなさんに投票していただいた，記念すべき第1回ゲーム・ミュージック大賞の集計結果がでた。見事にトップの栄冠を勝ち取ったのは，『ザ・スキーム』！

協賛各社，読者のみなさん，ご協力ありがとうございました。なかなか好評だったこの企画は，毎年継続していくことが決定。審査員である読者のみなさん，年末の第2回をにらみながら，今年もたくさんのゲーム・ミュージックを聴いておいてくださいね！



大賞

『ザ・スキーム／古代祐三』

（アルファレコード）

576票

ゲーム・ミュージック・ファンの間で「古代節」とも呼ばれ親しまれている古代氏の音楽は，痛快とも思えるメロディ・ラインを持った，ノリのいい曲がそれまでは中心だった。ところが，このアルバムを境に，大きな変貌を見せる。唯一「Challenging Tomorrow」だけが典型的な古代節なのだが，それ以外はリズムとベースを重視した，パワーあふれる楽曲に仕上がっているのだ。PC88のサウンドボードIIの豪華な音源を使いこなしているだけあって，音質は豊か。大賞に輝いたということは，氏がめざす音楽の方向性が，共感してもらえたということなのだろうか。古代氏が初めて自らの手でアレンジに挑戦したという「I'll save you all my justice」なども人気を呼ぶ要因のひとつとなっている。

●受賞の言葉

栄えある第1回の大賞をいただきまして，本当にありがとうございます。プロデューサーの私の目から見ても，古代祐三の楽曲は，ゲーム・ミュージックにとどまらず，音楽全分野の中で通用するレベルに達しようとしているのではないかと感じています。今後，さらなる展開も考えていますので，一層の応援をお願いします。

（アルファレコード・加藤）



第2位

『ナムコ・ゲーム・サウンド・エクスプレスVOL.1 ワルキューレの伝説』

（ビクター音楽産業）

503票

一時期に比べると圧倒的とも言えるパワーに少々かげりが見えてきたように感じさせていたナムコの音楽であるが，どっこい，この『ワルキューレ』はその健在ぶりを示してくれた。とにかく美しいメインBGMのメロディー・ラインは，一度聴いただけで耳から離れない。音楽聴きたさにゲームをプレイしたという人もかなりいたという話である。アーケード・ゲーム・ファンの支持を思いっきり獲得し，2位の座に輝いた。

収録時間が20分強のミニアルバムが，これほどのヒットをしたということは，今後のゲーム・ミュージック業界になんらかの影響を与えるのではないだろうか。なお，『ビデオゲーム・グラフィティVOL.6』の中に，『ワルキューレ』の交響組曲アレンジが収録されているのだが，そちらも絶品なので，一聴をおすすめしたい。

●受賞の言葉

どうもありがとうございます。この2位に輝いたということは，もちろん私の力ではありません（笑）。ナムコのスタッフみなさんの力によるものです。『ワルキューレ』は開発スタート時から，スタッフ一同，なみなみならぬ気合いを入れて取り組んでいたのが印象に残っています。2月7日にはサウンド・エクスプレス・シリーズ第2弾『バーニングフォース』もでますので，そちらもよろしくお願いします。

（ビクター音楽産業　今井）



第3位

『ミュージック・フロム・イースIII ワンダラーズ・フロム・イース』

（キングレコード）

404票

やはりイース・シリーズは強かった！シリーズ第3弾『ワンダラーズ・フロム・イース』のオリジナル音源集が第3位に，スーパー・アレンジ・バージョンが第7位にランクインしている。票割れを起こさなければ，大賞の座も夢ではなかっただけに，そのパワーには驚かされる。

最近のファルコムの曲は，ボーカル・バージョンを意識してか，歌詞をつけられそうなメロディ・ラインのものが多い。ファルコム音色もすっかり定着してきて，独自の世界が次第に形成されつつある。

その人気の影には，ゲームソフトのヒットがあることも見逃してはならない。多くの人にプレイしてもらえば，それだけその楽曲も浸透する——これは自然の道理である。

●受賞の言葉

日本ゲーム・ミュージック大賞，本作品をはじめ，ファルコム・レーベルが，ベストテンに4作品の入賞ということで，大変ありがとうございます。本当にうれしいです。ファルコム・レーベルを設立して1年とちょっとたちました。日本ファルコムさんのスタッフと一丸となって，よりクオリティの高いアルバムを作ろうと1枚1枚ていねいに作ってきたかいがありました。ゲーム・ミュージックが一つのジャンルとしてだけでなく，音楽ファン全体に浸透するよう，さらに一層がんばりますので，今後ともご声援よろしくお願いします。

（キングレコード・境）

第4位



395票

『ダライアスII ―G.S.M.TAITO4―／ZUNTATA』

（ポニーキャニオン）

第5位



339票

『ザ・ボーカル・フロム・イース』

（キングレコード）

第6位



274票

『ファルコム・スペシャルBOX'89』

（キングレコード）

第7位



253票

『ワンダラーズ・フロム・イース スーパー・アレンジ・バージョン』

（キングレコード）

順位	タイトル	社　名	得票
11位	『交響曲ソーサリアン』	キングレコード	185
12位	『サンダークロス／コナミ矩形波倶楽部』	キングレコード	111
13位	『ビデオゲーム・グラフィティ　VOL.4』	ビクター音楽産業	107
14位	『ナムコ・ベストヒット・パレード』	ビクター音楽産業	98
15位	『ビデオゲーム・グラフィティ　VOL.6』	ビクター音楽産業	94
16位	『ビデオゲーム・グラフィティ　VOL.5』	ビクター音楽産業	93
17位	『ソーサリアン・スーパー・アレンジ・バージョンIII 戦国ソーサリアンVSピラミッド・ソーサリアン』	キングレコード	90
18位	『パワードリフト&メガドライブ ―G.S.M.SEGA2―／S.S.T.BAND』	ポニーキャニオン	77
19位	『組曲ウィザードリィII』	アポロン音楽工業	75
20位	『ファイナル・ファンタジーI・II全曲集』	ポリスター	70

第8位

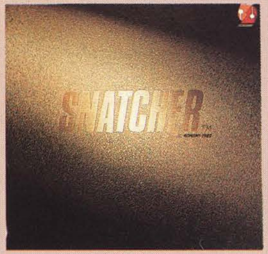


227票

『スーパー・ソニック・チーム ―G.S.M.SEGA3―／S.S.T.BAND』

（ポニーキャニオン）

第9位

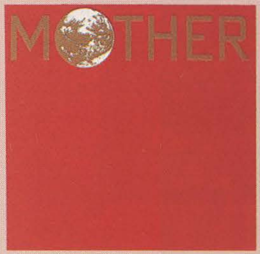


210票

『スナッチャー』

（キングレコード）

第10位



197票

『マザー』

（CBS／SONY）

★総　評★

思っていた以上に，『スキーム』が票を集めつづけ，大賞を獲得した。これは，ゲーム・ミュージックが，ゲームソフトから独立した存在としても，ユーザーに受け入れられた一つの証明だと考えてよいのではないだろうか。

ランキングを見渡すと，ぱっと気づくのが，ファルコム・レーベルの強さである。ベストテン内に4作，20位内だと6作も入っているというのは，まさに驚異に値する。

反面，アーケード・ゲーム系が全体的に弱いのが気にかかる。もちろん，読者層によるところも大きいのかもしれないが，僕はもっと根本的な部分に問題があるのではないかと感じる。

パソコン，ホビーマシンでゲームを遊ぶときは，ボリュームを自分で好きなように調節できるので，たっぷりと音楽を堪能することができ，それがまた耳に残る。しかし，ゲーム・センターではそれがどうなのか。

周囲がやかましいこと，またボリュームが小さすぎることなどから，ろくに音楽が聞こえないことが往々にしてある。最近は，ヘッドホン端子がついているきょう体もあることはあるが，ゲーム・センターでそれを利用しようと考えるのは，ごく一部のマニアだけである。

すべてのプレイヤーがちゃんとBGMを聴きながらゲームをプレイできたのなら，アーケード・ゲーム・ミュージックの浸透度も変わってくるのでは，と思うのだがどうだろう。

レコードのためだけの音楽というのでは，あまりに悲しすぎる。

あらかじめ店内のきょう体すべてにヘッドホンを常備しておくなど，ゲーム・センター側にも工夫をしていただきたいところである。

（幸運私真矢）

CAMPAIGN
キャンペーン

PONY CANYON
SCITRON



レーベル設立2周年記念

サイトロンレーベルフェア開催!

期間2/21〜3/21

(ペンケースがなくなりしだい終了させていただきます)

全国のレコード店で、サイトロン商品がすべてそろう"サイトロンレーベルフェア"開催。期間中、全国の下記の指定レコード店、電気店でサイトロン商品(CD、ビデオ、LD、カセット、LP)をお買い上げの方に、サイトロン特製ペンケースをプレゼント!

◆北海道

[札幌] 玉光堂四丁目店、玉光堂オーロラタウン店 [函館] 山野楽器ボーニ店 [旭川] ディスクポート

◆東北

[青森] 成田本店 [秋田] ゼンオン [仙台] ヤンレイ、フジ楽器 [郡山] 三野屋

◆関東・甲信越

[新潟] ツモリレコード伊勢丹店 [上田] WAVE上田店 [前橋] 三界堂 [伊勢崎] ナカジマレコード [水戸] ヤマギワ水戸店 [大宮] ヤマギワ大宮店 [浦和] ラオックス浦和店 [柏] 中村屋スカイプラザ、新星堂カルチェ5 [千葉] ラオックス千葉店 [東京] 山野楽器銀座本店、山野楽器東急東横店、山野楽器新宿小田急店、ヨドバシカメラ西口No.1ショップ、帝都無線紀伊国屋店、高田馬場ムトウ楽器、新星堂新宿NS店、新星堂大森店、松井楽器サンカマタ、コタニ蒲田東急店、すみや玉川高島屋店、石丸電気本店4F、石丸電気2号店、石丸電気3号店、石丸電気6号店、ヤマギワ本店6F、ヤマギワB館、池袋東武百貨店五番街 [立川] 新星堂立川ウィル店 [府中] 新星堂府中ヨーカ堂店 [八王子] 山野楽器八王子そごう店、新星堂八王子店、ムラウチ電気 [東松山] 山野楽器東松山店 [武蔵野] 山野楽器サンロード店、新星堂吉祥寺ロンロン店、アニメイト吉祥寺店 [昭島] 新星堂昭島店 [甲府] 天野三洋 [松本] ライオン堂松本駅前店 [横浜] ヨコハマ音楽館、シアル音楽館、ヤマギワ関内店、ハマヤ電気戸塚店、ハマヤ電気A.V.館 [川崎] 新星堂川崎店、新星堂武蔵小杉店、帝都無線川崎店 [横須賀] すみや横須賀店、ヤシマレコード三笠 [大和] 新星堂中央林間店 [町田] タハラ [相模大野] タハラ [平塚] 帝都無線平塚店 [厚木] タハラ本店 [静岡] すみや本店、すみや新静岡センター [沼津] すみや沼津店

◆中部

[富山] フクロヤ楽器本店 [金沢] 山蓄109店 [浜松] イケヤ本店 [豊橋] ヤマト楽器精文館 [大垣] 新星堂大垣店 [一宮] 中川レコード [名古屋] アカツキレコード、新星堂星ヶ丘店、ヤマギワ、ヤンレイ [岡崎] 大衆堂本店 [四日市] 白揚本店

◆近畿

[大津] WAVE大津店 [京都] 十字屋四条店、清水屋、高島屋レコード部 [大和郡山] 啓林堂 [枚方] ワルツ堂樟葉店 [吹田] 吹田ダイエーサウンドワールド [豊中] 交声堂駅前店 [大阪] 阪急インクス、梅田阪神百貨店十字屋、ディスクピア日本橋店、ディスクピア梅田店、心斎橋ミヤコ本店、日本橋ワルツ堂第一店 [堺] 山吹デンキ堺本店 [河内長野] ショップ南海エコー店 [和歌山] 音文堂市駅前店 [西宮] 星電社西宮北口店 [神戸] 星電社三宮店

◆中国・四国

[松江] スイング駅前店 [岡山] 大森楽器本店 [広島] 紀伊国屋書店レコード部、ダイイチ本店 [徳山] 演奏堂 [徳島] フジレコードバイパス店 [高松] タマル本店 [高知] 細川レコード [松山] 明尾書店本店

◆九州

[福岡] ベスト電器本店、ヨシダ楽器本店 [佐賀] 久米楽器 [長崎] コタニレコード長崎店 [熊本] 帝都無線 [宮崎] 西村楽器本店 [鹿児島] 株十字屋

CHANCE
チャンス

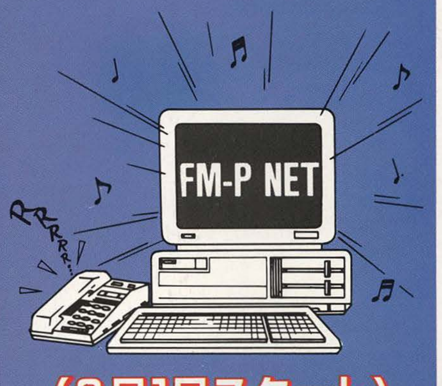
★パソコン通信にゲームミュージック専用ボードがスタート

FM東京の運営する音楽ネット"FM-Pネット"は、全国130カ所にアクセスポイントがある超大型ネット。しかも、音楽データをやりとりできる音楽専門ネットなのだ。
そのネットにサイトロンレーベルの"ゲームミュージックファクトリー"がついにスタート。この機会に、ぜひパソコン通信を始めよう! 将来的にはゲームミュージックのSEやBGMのDATA供給も始まる予定だぞ!!
(3月1日スタート)

FM-P NET入会案内

今ならGMファクトリー設立記念として、3.000円の入会金が、サイトロンレーベルのバックアップで、ナント2.000円! さあ、パソコン通信を始めるチャンス!!

●入会案内書ご希望の方は
下記(株)ポニーキャニオン サイトロンレーベルの「FM-Pネット係」まで、ハガキにあなたの住所、氏名を書いてお申し込みください。



(3月1日スタート)

CD

G.S.M.1500シリーズ第6弾!
一挙2タイトル同時発売

アームドF・クレイジークライマー2
ニチブツ



要望の多かったニチブツのアーケードゲーム、2アイテムがカップリング盤で登場! シューティングゲームのロングセラー「アームドF」は、サンプリングドラムを使いこなしたプログレ風のサウンドとノリの良さが決め手。一方、アクションゲームの「クレイジークライマー2」はゲームミュージック界初のラップが魅力。音声合成とゲームで使われなかった曲もフィーチャー。

¥1,500(税込) PCCB-00020

解説書、楽譜、CDケースサイズ・カラーステッカー付

ヘラクレスの栄光II ~タイタンの滅亡~
データイースト



大人気のファミコンRPG「ヘラクレスの栄光II〜タイタンの滅亡〜」のアレンジ・バージョン。もちろんアレンジはデータイースト・サウンドチーム自らの手になるもの。ファミコンサウンドと重厚で壮大なオーケストレーションサウンドがクロスフェードして展開。

"ファミリー コンピュータ"・"ファミコン"は任天堂の商標です。

¥1,500(税込) PCCB-00021

解説書、楽譜、CDケースサイズ・カラーステッカー付

2月21日発売!

VIDEO

DARIUS II
ダライアス　C TAITO CORP. 1989



1989年度ゲーメスト大賞「銅賞」、「ベストグラフィック賞」を受賞したタイトーの超人気シューティングゲームをそのままビデオ化。専用大型筐体による2画面ワイドスクリーンと、1画面分ほどに相当する巨大敵ボスキャラクターは、まさに大迫力。
映像特典:ZUNTATA㊙レコーディングシーン収録

カラー/Hi-Fiステレオ/45分/スタンダードサイズ(VHSのみ)

PCVP-10135 ¥4,800(税抜)

2月21日発売!

LD

2月7日発売!

Super Monaco GP/TURBO OUTRUN
スーパーモナコGP　ターボアウトラン



セガのハイエンターテイメントシリーズ第1弾「スーパーモナコGP」と体感ゲームシリーズ最新作「ターボアウトラン」を収録。全ステージはもちろん、ゲーム攻略法、各種モード、クラッシュシーンもバッチリ。
映像特典:S.S.T.バンドライブ"マジカルサウンドシャワー"収録
ナレーション:キャロル久末

CLV/1面57分/CXステレオ

PCLP-00019 ¥6,400(税抜)

INFORMATION
インフォメーション

★サイトロン・ファンクラブF.S.G.第3期会員募集開始!

ゲームミュージックのファンクラブが会員募集中。いま入会すると、F.S.G.(Friendly Scitron Game Entertainment)オリジナルテレホンカードをもれなくプレゼント! また毎月サイトロンの最新情報などをお届けする「F.S.G. NEWS」や、季刊発行の会誌「P.S.G.」、ほかにも「不幸の文通」や「イベント」など内容は盛りだくさん! 入会金1,000円、半年会費1,200円です。

●入会案内書ご希望の方は
下記サイトロン・アンド・アート(株)内 F.S.G.「入会案内書は私のもの」係まで、62円切手をはった返信用封筒(あなたの住所、氏名を書いて)を同封して、封書でお申し込みください。

サイトロン・テレホンインフォメーション
03-236-4000

★サイトロンレーベルに関するお問い合わせ
PONY CANYON INC.
(株)ポニーキャニオン 映像制作事業部
〒102 東京都千代田区九段北4-3-31 TEL.03-221-3151

SCITRON & ART INC.
サイトロン・アンド・アート(株)
〒150 東京都渋谷区神宮前6-25-8
神宮前コーポラス409号 TEL.03-498-7273

DARK WRAITH

3D-RPGの新しい流れはアーテックが創る

新発売「New Δ-Σ 法」による、
取り込み画像の常識を破る
流麗なグラフィック。
遠くにみえる
敵にまで攻撃できる、
スーパーリアルバトルシステム。
効果音モードなど、
FM音源の機能を
フルに引き出した
オリジナル音色使用で
さらに充実したBGM。
従来の3Dとは
全くレベルが違う、
細部まで描きこまれた
背景を可能にした
テトラゴナル合成法。
すべての操作がマウスででき、
キーボード使用時も
片手で操作できる、
イージーオペレーション
システム。
お互いに絡み合い
ながら進行する、
豊富なクエスト&イベント。



PC-9801 VM・UV以降
PC-286 シリーズ
要MS-DOS(Ver.2.11以降)
必要メモリ640KB
FM音源・バスマウス対応
5”2HD 3.5”2HD 各3枚組
¥9,600 好評発売中

WITCHES OF BARBATUS
バルバトゥスの魔女



自分のしあわせは自分でつかむ

ーアーテックの88ゲームはこうしたいー

何よりも気軽に、
誰にでも親しみやすいように、
システムオンリーから
開放されたい人へ、
女性のゲーマーへ向けて、
……などアーテックに寄せられる、
できる限りのニーズにこたえたい!
「バルバトゥスの魔女」は、
そんなコンセプトから
生まれました。
誰よりもあなたのために。
ゲーム本来の楽しさを忘れずに。
最も親しみやすいRPG!
ナンテ呼ばれたいナ。



PC-88シリーズ(SR以降)(サウンド・ボードII対応)
5”2D 4枚組
1990年2月発売予定 ¥7,800

ARTEC アーテックCorp
東京都練馬区石神井1-26-13 福本ビル3F TEL03(904)0440

Dragon Slayer®

The Legend Of Heroes

Fantasy Role-Playing.

PC-9801版シリーズ 5'2HD(3枚組) 近日発売!!

●メモリー256●2ドライブ専用●I/Oバンク RAMボード対応●FM音源対応●PC-9801/PC-98Vは動作しません。

PC8801SR/VAシリーズ 5枚組 価格8,700円(税別)好評発売中!!

ドラゴンスレイヤー英雄

Dragon Slayer®

The Legend Of Heroes

Fantasy Role-Playing.

By Falcom

PC8801SR/VAシリーズ

5枚組 価格8,700円(税別)

■2ドライブ専用■ジョイステック対応■CD-ROM対応■128KB増設RAM対応■デジタルCRTでもプレイできますが、アナログCRTでプレイすることをお薦めします。■ブランクディスクが3枚あれば、シナリオ(SAVE)ディスクのバックアップが作れます。

■通信販売(送料無料)

電話やFAXやハガキで品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して申し込み下さい。商品お届け時に商品代金お支払い下さい。

品名・機種名・氏名・電話番号を明記して現金書留で申し込み下さい。

〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル

TEL 0425(27)6501 FAX 0425(28)2714

Falcom®

NIHON FALCOM INCORPORATION

パーソナルコンピュータ情報誌

LOGIN

初代から"Ⅳ"まで、ドラゴンスレイヤーシリーズには、いつもなにかしら新しいアイデアが盛り込まれていた。それも、すぐにソレとわかるようなモノが多かった。ところが、今度の"Ⅳ"となった『ドラゴンスレイヤー』はちょっと違う。〈中略〉このシリーズには、**必ずプレイヤーを驚かせ、感心させる新しい"何か"がある。**それが、画面を見る限りでは"普通"なのだから、その中身にこそ"業"が隠されているだろうことは、推して知るべし、だ。〈中略〉**『ドラスレ』はもう、エルゴノミックRPGと言ってもいいくらいプレイしやすいのだ。**

『ドラスレ』は、一見ごく普通のRPGなのに、おいしさが随所に、しかしさりげなく光る。まるでフグちりのようなゲームなのだ。



(ログイン 11 17号より抜粋)

POPCOM

久々にかまえずにプレイできるゲーム。最初のイベントを通過したときに、そんな感じがしたんだ。その印象という感覚は、今までのところ、ずっと続いている。しばしば、気がつくと取材の目的も忘れてゲームに没頭していたり。〈中略〉正直言って、今回ほど別冊の内容に困ったことはなかった。**ひと言でいうと、「ゲームがよくできすぎている」。それとも「ていねいに作られている」といったほうが、正しく伝わるだろうか?**ゲームの特徴や欠点を述べたてるようなレビュー、内容物を引きずり出したり、あるいはフォローするような記事を必要としない(拒否する)、まったくひとり立ちしているゲーム。いたずらに ヒントや攻略法を書いても、おそらく プレイヤーはそんなものを必要としないだろう。



(POPCOM '90 1月号より抜粋)



伝説 関係各誌で絶賛!!

テクノポリス

どこが新しいというわけでもない普通のRPGだ。だからといって、決してその「古さ」を感じさせない。アクションRPGで究極までたどり着いた ドラスレ が、その流れのさらに先で**オーソドックスな部分で究極を目指したRPGなのだ。**〈中略〉 イース シリーズに見られたような重要なイベントは各キャラが勝手に動いて物語が進み、プレイヤーをゲームの世界にグイグイ引きつけるという仕組みだ。これまでの ドラスレ みたいに、謎解きがかなり多い展開ではなく、お話を楽しむRPGになったわけ。さらに、RPGとしてはゲームバランスが最高によくできているぞ。〈中略〉**BGMはいままでのファルコム節とは、また違った感じであった。目立つわけでもなく、それでいて心が休まるような美しいメロディーだ。**〈中略〉そーいった意味でもなかなか斬新なのかもしれない。まっ、とにかく期待大だね。



(テクノポリス 12月号より抜粋)

マイコンBASIC Magazine

わかる!動かせる!プログラムが読める雑誌

それでは今回のドラスレはどうだろう。画面写真を見てもらえば一目瞭然だが、普通のごくありふれたRPGの画面という印象を受けるはずだ。考えてみると、今までのドラスレはすべてその斬新さが画面構成にも表れていた。〈中略〉しかし、それらは技術的な挑戦にすぎないのではないだろうか。「ドラゴンスレイヤーTHE LEGEND OF HEROES」(以下ドラスレVI)**技術的な面よりも本当の意味でのゲーム内容の向上に力を入れているのだ。**新ジャンルを形成するという挑戦は終わり、既成のジャンルをどこまで高めることができるか、という新たな挑戦をドラスレは、はじめたのである。〈中略〉**この ドラスレVI は実に見事に、今までのRPGの不満というものを解消してくれている。**こうして簡単に言ってしまっているが、RPGの基礎を踏破し、さらに不満を解消させて密度の濃い作品に仕上げるのには多くの努力と、RPGに対する情熱が必要不可欠だったにちがいない。だからこそ、ここまでの作品に仕上がったのだろう。ファルコムでは「シリーズ第6弾で原点にかえった」とコメントしているが、まさにそのとおりだろう。**言葉にはできない楽しさ、文字には綴れない 感動 というものが込められている。**〈中略〉 ドラスレVI は久しぶりに、小細工抜きに楽しむことのできるゲームだ。RPGファンの人なら、絶対にプレイしておかなければならない。



(BASICマガジン'90 1月号より抜粋)

コンプティーク

パソコンゲーム史上、さんぜんと光り輝く不朽の名作『ドラスレ』シリーズ。**その第6作は、空前絶後、波乱万丈、感動保証という、三拍子そろった**(どんな三拍子じゃ)本格的RPGなのだ。さあ、いくぜ!〈中略〉新しい『ドラスレ』はスゴイ。しかし、ただスゴイというだけでは何がスゴイのかわからない人も多いと思う。(そりゃ当り前だぁね。)いったい何がスゴイのか、そのスゴさをズバリ解説しよう。**とにかくスゴイので、心して聞くように!**



(コンプティーク 12月号より抜粋)

Dragon Slayer®
The Legend Of Heroes
大型ポスタープレゼント
詳しくはこのウラを見てネ!

今、X68000の通信が変わる!!!

た〜みのる 2

ユーザー重視の機能を搭載して

好評発売中
17,800円

「た〜みのる」が
装いも新たに
「た〜みのる2」として登場!
「た〜みのる」が
通信入門版なら
「た〜みのる2」は
マニアタイプの
通信ソフトです!!!

24/31KHzディスプレイ対応

X68000専用 パソコン通信ソフト



「た〜みのる2」はX68000用に製作された通信ソフトです。X68000の機能を充分に引き出して、ユーザーの方々が簡単に操作できるよう工夫・製作されています。

〈機 能 概 要〉

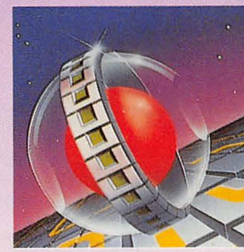
★ウインドウメニュー方式による機能選択。★オートダイヤル・オートログインプログラムの自動作成機能。★オートログインプログラムのユーザー作成可能。★「た〜みのる2」起動時オートダイヤルするホストの設定が可能。(登録により起動時指定ホストへのオートダイヤル可能)★アップロード・ダウンロード機能。★アップロード時のウエイト種別の選択、及び各ウエイト時間の設定機能。(文字間待ち時間・行間待ち時間・待ち文字列の設定)★XMODEM方式(SUM128/CRC128/CRC1024)によるアップロード・ダウンロード機能。★バックログ(受信バッファ)機能。(直接送信・保存・文字検索・エディタへの直接転送・表示領域の可変・逆スクロール・容量設定・バックログリセット・バックログメモリ使用量表示・バックログ参照時に通信が可能) ★通信画面からのバックログスクロール。(バックログを開いて通信を行なっている最中に、通信画面上からバックログ画面をスクロールさせることができます。)★オリジナルエディタの搭載。(指定範囲直接通信・保存・文字列検索・文字列置き換え・指定行ジャンプ・部分コピー・エディタ領域の可変・エディタで編集中に通信が可能)★ヒストリ(UNDO)機能・編集機能・(11個までのヒストリー・1ラインエディタによる文字列の編集・登録)★通信中に子プロセスによるHumanコマンドの実行。(実行コマンドの事前登録が可能)★自動実行トレース表示機能。★ファイル内容表示。★ファイル一覧表示・選択。(ファイルソート・サーチ機能)★指定パス・ディレクトリのツリー表示機能。(パスの事前登録が可能)★ディレクトリ一覧表示・選択。★ヘイズAT・CCITT・MNPモデム対応。★半角カタカナの平仮名変換表示。★ローカルエコー可能。★16進表示による受信文字列表示機能。★ブレーク信号送信時間設定機能。★画面表示色の設定変更可能。★232C割り込みインジケータ表示。★画面モードの変更可能(24KHz、31KHz)★カラムゲージ表示機能。★チャット用1ラインエディタ編集。★ファンクションキー(F1〜F20)・カーソル移動キーの開放によりユーザー設定可能。★ユーザーキーの設定(アルファベットA〜Zまでに文字列設定可能)★通信終了時のバックログ自動または指定保存機能。

「た〜みのる」ユーザーに差額交換サービス実施中!!
ユーザー登録をされていない方は早目に愛用者カードをお送り下さい。

開発中。乞う、ご期待!

コナミのパズルゲーム「キューブリック」のX68000の移植版

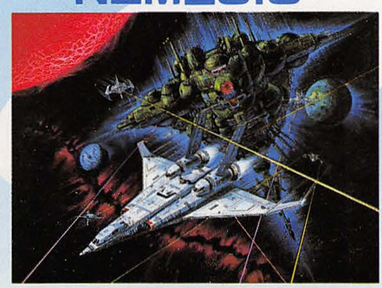
キューブランナー CUBE RUNNER



……あなたは、全面制覇できますか?……レールのついた15枚のブロックを巧みに組み合わせてモアイの乗ったキューブを時間内に全部のレールを通過させれば面クリアです。とにかく、夢中になること間違いなし。じっくりパズルゲームで過ごしましょう。

平成2年2月発売

ネメシス '90 NEMESIS



「ネメシス」このネーミングに聞き覚えはありませんか?そうです!!あのグラディウス2(MSX版)の海外名なのです。これを、大幅にアレンジX68000用「グラディウス2」SPSオリジナルとして移植、開発中!! X68000のグラディウスシリーズがまた一つあなたのコレクションの中に増えますよ!!!!

SPS-NET

ホストコンピュータ
X68000×2台
「HOST PRO68K 16」使用

TEL (0245)46-1167(代)

Tri-P 好評運営中(4回線) / 一般回線(9回線) MNPクラス5

24時間運営(N81XN)
ゲストID(GUEST)
※GUESTアクセスは無料ですのでぜひ、一度試してください。

入会方法

登録料¥3,000(税別)
会費無料

下記の用紙に直接記入するか又は、コピーして記入し、72円切手同封の上、「SPS-NET係」までお送り下さい。届き次第、仮登録を行いID発行後SPS-NET専用の郵便振込み用紙ならびに運用の手引きをお送りいたします。それに従い、3ヶ月以内に登録料3,000円(税別)を御入金下さい。
入金確認後正式会員として再登録します。

例◎パスワード=SPS-NET (8文字まで大小文字の識別あり)
(　　　)

◎職業=株式会社エス・ピー・エス(16文字まで)
(　　　)

◎本名=大和大五郎(8文字まで)
(　　　)

◎住所=福島市太平寺字町ノ内5-3(24文字まで)
(　　　)

◎ペンネーム=大ちゃん(4文字まで)
(　　　)

◎自己紹介=SPS-NETをよろしく (24文字まで)
(　　　)

◎年齢=30(現在の年齢)
(　　　)

◎システム構成=X68000ACE-HD MD2400B (18文字まで)
(　　　)

◎電話=0245-45-5777(市外局番から)
(　　　)

★Tri-P資料(必 要・不 要)
Tri-P資料不要の場合62円切手同封。

真の1200/2400ボーのスピードをご存知ですか?

JET ターボターミナル

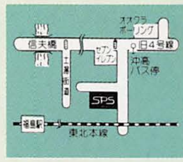
X1 turbo (MODEL10を除く) 専用パソコン通信ソフト

日本語入力は文節変換でO.K.
フロントプロセッサにJET-CORE™を採用

BASIC ↔ JET ターボターミナル ↔ JET-X1
ファイル転送MS-DOS

150〜9,600bps対応
¥9,800

「棋 太 平」各機種発売中……… 価格T4,500円5"FD 6,500円
……………5"HD 3.5 7,000円
「ザ・リターン・オブ・イシター」 PC-8801以降PC-9801シリーズX1ターボFM77価格 6,800円
……………X68000価格 7,800円
「た〜みのる」X68000……………価格 12,800円



(株)マイコンハウス SPS

〒960 福島市太平寺字町ノ内5-3 ☎(0245)45-5777
FAX(0245)45-1804(GII,GIII)

当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます。尚、お求めになれない場合、郵便局にてお申し込みください。●口座番号 郡山5-1229[illegible] ●加入者名(株)エス・ピー・エス ●金額 代金に3%の消費税を加算した額●通信欄(裏面)ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年齢、氏名、機種名、テープかディスクの種類。(一週間以上かかりますので、お急ぎの方は現金書留をご利用ください。その場合、おつりのいらないようにお願いします。

■表示価格に消費税は含まれておりません。



無敵刑事
大打撃
―史上最大の犯罪―
近日発売予定!
PC8801　SR以降対応
5インチ2D　4枚組(予定)
標準価格7800円
(この価格には消費税は含まれておりません)
PC9801 MSX2
近日発売予定
黒い正義が悪をいたぶる!!
1 聞く
2 見る
3 取る
4 道具
5 おどす
6 推理する
7 移動する
8 その他
大打「フッフッバカめ! 俺に勝とーなどと 1万2千年早いワ!」
理沙「これが今回のブツですね……あれ? これヘロインと違いますよ 大打さん……」
大打「何!?」「こ… これは…!」
大打「(あらゆる実験器具がそろっている。俺は昔 エチルアルコールを飲んで死にかけた事がある)。」
大打「ぶっちゅううう!!」
理沙「キャアア 大打さん! 何ちゅうもんにキスしてるんです!?」
(この画面は開発中のものです)
〒178 東京都練馬区東大泉1-27-25
シャローム大泉301号室
TEL (03)924-5727
Family Soft



The SUPER LAS VEGAS
dexter soft
Designers & Experts Computer Software
華やかなネオンライトが輝くラスベガスのカジノに、今夜もハスラー、ハリソン・ガトナーがカモを求めてやって来た。しかし今夜の相手は、すご腕のディーラー、大金持ちの紳士、謎の美女…といった、ひとくせもふたくせもありそうな連中だ。しかも勝負に勝って充分に稼がなければ、次のエリアの新たなゲームに挑むことはできない。勘をフルに働かせるとともにツキを呼び込むことが、勝利への鍵となるのだ。勝ち進んで億万長者になるか、それとも無一文で寂しくカジノを去るか。それは、ハリソン・ガトナーに扮する君の実力とツキしだい。
マニアはもちろん、家族みんなで楽しめる多彩なゲームが10種類。ラスベガスの美しい夜景、悲喜こもごもに表情をかえる登場人物たち等、鮮明なグラフィックも盛り込まれ、おもしろさ&ムード満点。さあ、ギャンブラーたちとの熱い勝負にチャレンジだ。
書店にて好評発売中の「ザ・スーパーラスベガス——トランプゲームのすべて」(三橋理恵子、大谷英利氏共著、定価¥980)付。コントラクトブリッジなど「ザ・スーパーラスベガス」でプレイできる10種類のゲームをはじめ、それ以外にも多数のゲームが親切に説明されているので、知らないゲームのプレイ方法もすぐに理解できます。
GOLDEN NUGGET GAMBLING HALL
MINT CLUB
その一瞬、ラスベガスへ。君はカジノの支配者になれるか——
マニアからファミリーまで楽しめる、
10種類ものすごいゲームを満載!
〈コントラクトブリッジ〉
世界中の社交界でプレイされている、最高のカードゲームだ。プレイすればするほど、その魅力にとりつかれてしまうはず。フェアプレイ精神で勝負だ。
〈スロットポーカー〉
ポーカーの面白さと、スロットマシンの魅力をミックスした楽しいゲーム。コインを増やすも減らすも、運命の女神しだい。ツキを呼び込むことが肝心だ。
スロットポーカー、セブンスタッドポーカー、コントラクトブリッジ、ブラックジャックは、人気の「ザ・ラスベガス」よりもひときわ相手が強くなり、おもしろさも倍増!
〈ブラックジャック〉
カードの合計の数字が21となるようにする、カジノでも代表的なカードゲーム。沈着冷静なディーラーとの駆け引きを、スリリングに楽しんでしまおう。
〈セブンスタッドポーカー〉
7枚のカードを配り、その中の良いカード5枚で勝負を決めるゲーム。うまく駆け引きすれば、運と度胸で莫大な富が築ける。びびっていてはダメなのだ。
〈セブンブリッジ〉
麻雀のルールにも似たポピュラーなゲームだが、そこはラスベガスのカジノ。他人の失点が自分の稼ぎになるという、非常にシビアな争いが待っている。
〈ナポレオン〉
自分のカードを冷静に分析して、最大限の枚数を宣言することがゲームの鍵となる。相手のブラフにだまされてはいけない。君は英雄になれるだろうか。
〈七並べ〉
誰もが一度はプレイしたことのある、あの七並べだ。とは言っても、相手は百戦練磨のギャンブラー。真剣に取り組まないと、身ぐるみをはがされるぞ。
〈大富豪〉
手札の強さはもちろんだが、それを出すタイミングも大きく勝負に影響するのだ。誰かが大富豪になれば、誰かが大貧民になることもお忘れのないように。
〈ルーレット〉
カジノといえばルーレット。賭け方によって倍率が違うから、鋭く勘を働かせてうまく賭ければドカンと稼げる。チャンスを一気にモノにするのだ。
〈ページワン〉
同じスーツのカードを出して早く手札をなくした者が勝ちという、いたって簡単なルールのゲーム。ツキ具合もわかり、腕だめしにはもってこいだ。
SLOTPOKER
日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また、通信販売で直接オーダーされる際は、現金書留にて日本デクスタ宛お申し込みください。
セブン・スタッド ポーカー
好評発売中
ザ・スーパーラスベガス
ND-22FD 12,800円
PC-9801シリーズ/X68000用
この商品の価格には、消費税は含まれておりません
dexter
Designers & Experts Computer Software
日本デクスタ株式会社
〒101 東京都千代田区外神田5-2-2 浜田ビル
日本デクスタ関西株式会社
〒542 大阪市中央区瓦屋町1-9-3 中澤中央ビル4F
●お問い合わせ ☎03-839-4716

MSX2/MSX2+対応

プロ野球 ファミリースタジアム

～'89年度ペナントレース版～

好評発売中

価格7,800円(消費税含まず)

野球ゲームといえば「ファミスタ」です！

ファミスタに2はない!! つねに進化する新しい「ファミスタ」です。

超機能満載

(1) スクロールよりも、スピード、レスポンス、操作性など感覚に重点。
- MSX2+では、完全高速スクロール。
- MSX2では、上下のみ高速スクロール。左右は、真っ黒画面のない瞬間画面切換（ほんとうに一瞬にして切り換わります。）

(2) 2つのエディットモード
- 君のチームが2チーム作れる。もちろんデーターをディスクにセーブできる。

(3) 審判の「ストライク」「ボール」などのコールは音声合成出力。かわいい女の子の声でコールされるジャッジは、もう最高!!

(4) チーム数は、なんとファミスタ史上最高の18チーム(最大23チーム)。

(5) 球場は、広さのちがう2球場を選択できる。

(6) ペナントレースはなんと5試合から200試合まで遊べる(参加人数は0人から6人)もちろんエディットチームも参加可能です。

(7) 選択できるエラーモード。ファインプレイ。引分け試合などの新企画!!

(8) ガイアンツの「いのした」などの参加した超最新データーを搭載!!

(9) 「プロ野球ファミリースタジアムホームランコンテスト」(発売中)のディスクを使うとさらにパワーアップ!!

「遊び」をクリエイトする——
株式会社 ナムコ

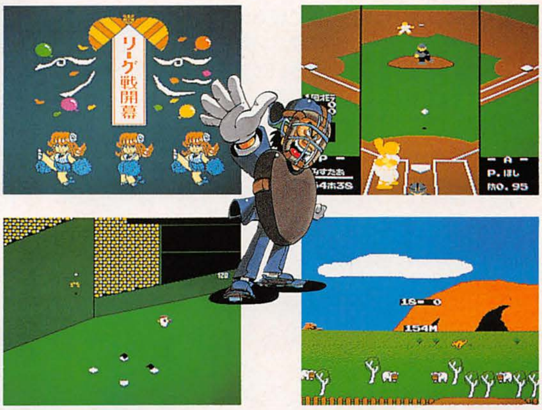

CD-ROM² SYSTEM
PC Engine
今、新たな伝説が生まれる。
圧巻！26体の巨大戦艦
感動！2重スクロール
衝撃！ドルビーサラウンドBGM
SUPER DARIUS
スーパーダライアス
お待たせしました CD·ROM²版
3月16日発売！
DOLBY SURROUND
1990 NEC Avenue LICENCED BY TAITO CORP.
定価6,800円（税別）
NEC NECアベニュー株式会社
ニューメディア事業部：〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル
●お問い合わせ：Tel.(03)288-0330
平日/午前10:00～午後7:00
テープサービス：Tel.(03)288-0880





いよっ!! 日本一。

ファミスタ'90



日本シリーズが終っても、ファミコン野球にオフはない。今季の恨みはコイツで晴らす。ファミスタ最新版の登場だ！

新機軸リーグ戦モード

優勝めざしてしのぎを削る、白熱のペナントレース！１人から6人までで戦えるゾ！　チームの成績の推移に一喜一憂。熱戦の記録はバッテリーバックアップでOK。

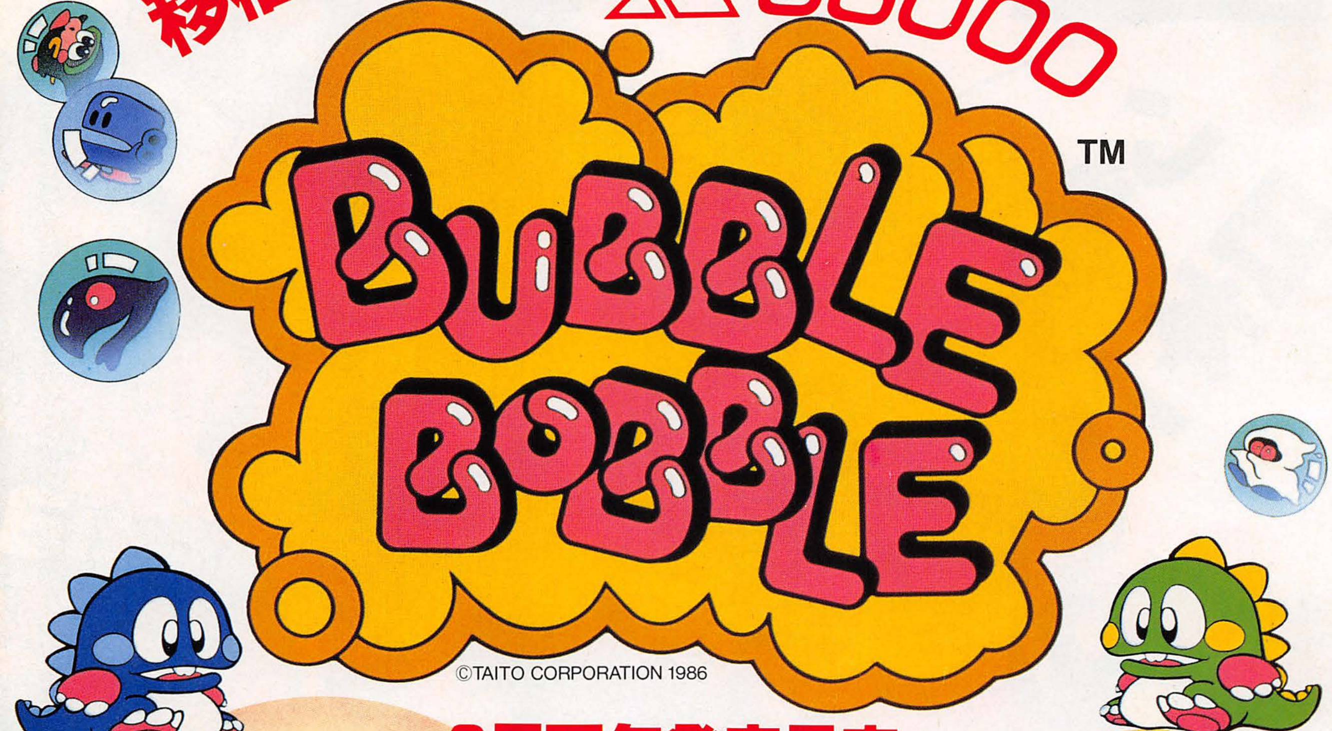
新球場での采配は…？

新球場を加え、全6球場での対戦。レフトの絶壁フェンスが本塁打を阻む「ふえいふえい球場」。はてしなく広い「だいそうげん球場」ではランニングホーマー続出。攻撃に、守備に新しい作戦が必要だ。

好評発売中
予価　5,800円(税別)

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

移植快調 バブルボブル for X68000



2月下旬発売予定

アーケード版開発者のお墨付き
「X68Kバブルは最高の出来ばえ」
MTJ/三辻 富貴朗

とかく、今までの移植の中では群を抜いてトップクラスの出来映え！正直いってここまでオリジナルにこだわったのは、このX68K版だけではないだろうか？………細かな部分や操作性にいたるまでどこをとっても完璧！まさに、職人芸といったところ。開発者自身である私ですらびっくりしてしまったぐらいだ！あの業務用バブルボブルが完璧な形で、再びわが家で遊べると思うと感無量である！さらに今回はおまけとして「サイバブルン」(開発コード・ネーム）がついてくるというから、これだけでもお買得ではないだろうか?! キャラクターは私が正式に電波新聞社から依頼を受け制作している。おまけと呼ぶにはぜいたくな「サイバブルン」に………こうご期待！(私もはやく買って遊びた〜い!!)











二人の力を合わせて真のエンディングを目指せ!!

バブルボブル for X68000

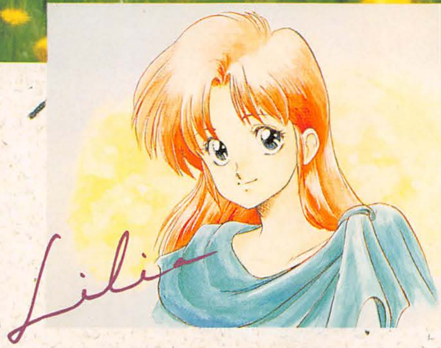
●対応機種：X68000 ●価格7,200円(税抜き)
●メディア：5″FD ●ステレオ対応 ●アタリ仕様ジョイスティック対応 ●二人同時プレイ可能



マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電話 03(445)6111
マッハを体験。迫力の3Dシューティング。
敵機の猛攻撃をくぐり抜けるスリル。
バルカン砲とミサイルを撃ちまくる快感。
加速すればG(重力加速)を感じる高速処理。
天地が逆さになる戦闘機独自の急速旋回飛行。
ヘビーメタルで決める!!
熱く、ワイルドなサウンドが(3チャンネル音声合成)
君の心をかき立てる。
メガドライブ
© SEGA 1987
AFTER BURNER II
ロックオン・ファイアー!
けっ死のエアーダンス!
アフターバーナーII
機種 セガ メガドライブ
容量 4メガビット
価格 6,900円
発売時期 平成2年3月20日
アナログジョイパットXE-1AP対応
F14XX(ダブルエックス)トムキャット
(F14Aトムキャットの改良型)
●エンジンの改良により、マッハ2.5からマッハ3に。
●バルカン砲を1門を2門に。
●全方向射程可能ミサイル100発装備。

■主催 Falcom





"ミス・リリア"グランプリ　"リリア"を探せ! 君の近くにいる"リリア"をどんどん、推薦して下さい。

応募要領

- 健康な14〜19才の女性なら、どなたでも応募できます。
- 自薦、他薦どちらでも結構です。どんどんお寄せ下さい。
- 応募される方の ① 履歴書〈住所、氏名、年齢、電話、職業(学校名)、特技を記入〉 ② 写真〈上半身、全身 各1点ずつ〉。

応 募 先

〒112 東京都文京区音羽2-2-2(アベニュー音羽)
キングレコード㈱映像事業本部"ミス・リリア"グランプリ係まで。

締め切り

[illegible]

選考方法

書類選考の上、直接ご本人へご連絡いたします。
※お電話によるお申し込み、選考過程についてのお問い合せは一切お受けできません。

賞金と賞品

★グランプリ(1名):レコード・デビュー(副賞50万円)
★準グランプリ(1名):PCエンジン+CD-ROM²(副賞10万円)
★グランプリ推薦者賞:PC-88+CD-ROM²
★準グランプリ推薦者賞:PCエンジン+CD-ROM²

［**ファルコム・スペシャル BOX '89**］6枚組の8㎝CDミニ・アルバムがファルコム・ファンの熱望により、①フュージョン ②シンフォニー ③ボーカル ④ブラス・ミックス ⑤ディスコ ⑥サラウンド・シアターを単品で各¥1,200(税込)で、**緊急2月21日発売決定!!**

緊急特報


KONAMI
ゲーム・ミュージックの宝庫
キング C.G.M シリーズ
SERIES
コンピューター・ゲーム
ミュージック
Beyond the infinite wall of darkness lies the unexplored and vast Galaxy.
This Universal wasteland witnesses the re-birth of Bacterion,
the mysterious,evil being and his return to power.
Gradius last hope is the super-fighter "Big Piper".
The fate of not only Gradius
but the entire universe
is in their hands.
シリーズ最高の
グラディウス・サウンド
緊・急・発・進!

矩形波倶楽部

KONAMI KUKEIHA CLUB

力ありし者たちの神話。今ここに…

GRADIUS III

グラディウスIII
コナミ矩形波倶楽部
2月21日発売

■FINAL PROLOGUE■

限りなく深く暗い闇の彼方、幾重にも重なる暗黒銀河……。
その未知なる領域より生まれいでし謎の破壊神“バクテリアン”が
再び活動を開始しはじめた……。
そして再び超時空ファイター“ビックバイパー”が発進。全宇宙
の命運を賭け、果てしない闇の彼方へと今、飛び発つ…。



CD:KICA-1001（税込）¥3,000
CT:KITA-1001（税込）¥2,500
▲特製化粧箱

オリジナル・ゲーム・サントラ全30曲に加え、矩形波倶楽部のアレンジ、演奏による新曲3曲、開発㊙ドラマ1篇、そして効果音を収録した超豪華盤!!

●初回プレス分のみ〝特製化粧箱〟に入って発売！さぁ、今すぐレコード店で予約しよう！しかも表に貼ってあるステッカーになんと〝愛蔵家ナンバー〟が入っている。このナンバーが何であるかは？来月、解き明かされる…。（CDのみ）

●3月5日コナミ・ファン待望のニュー・アイテム登場!!

グラディウス・シリーズ全曲楽譜集 I
〈グラディウスIII 全曲集〉
KIZA-1001（税込）¥2,000 ●この楽譜集は、お近くのレコード店でお求め下さい。

●3月21日発売！

グラディウス・シリーズ楽譜集 II
〈アーケード版〉グラディウス、グラディウスII ～GOFERの野望～
沙羅曼蛇
〈MSX版〉 グラディウス2、ゴーファーの野望
エピソードII―、パロディウス 6タイトル全89曲の楽譜を収録
KIZA-1003/
¥2,000（税込）

●企画・制作
コナミ工業株式会社

●企画・制作・発売元
キングレコード株式会社
〒112 東京都文京区音羽2-2-2 TEL 03-945-2122

一生そーしてなさい





全編パロディの連続!!
「YAKSA」、「ARCUS」、「MID・GARTS」、「GAUDI」
そして「FINALZONE」のキャラクター達も登場。
じぇだとぴくととの絡みは一見の価値あり。
さらにはアブナイパロディも・・・。

勝たないと負ける! リアルな戦闘!
迫真のアドベンチャー・バトル・システム。戦う相手は怪物とは限らない!?

アノ音楽は何だ!　ハイパーイントロミュージック!!
高い評価を受けている、ウルフのゲームサウンドがリアレンジされて蘇る!

すごいぜ! ディスク二枚組! 究極のコストパフォーマンス!
常識の限界に挑む超圧縮。
ガウディの十倍の面白さを四分の一の容量で実現!

買わないと遊べない! ワードプロテクトシステム
秘密のW. P. SYSにより、オリジナルがないとゲームが解けない事がある!
なぜだ! それは秘密です。

ドラマチック4コマAVG「あーくしゅ」 ¥6,800(税抜き)

PC8801SR以降版	好評発売中
MSX2版	好評発売中
PC9801版	好評発売中
X68000版	好評発売中

あーくしゅ
[アークス番外編]

ゲーマーズ・ホット・アクセス TEL03(5273)4795

※通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にてお申込ください。
(送料無料)

Game Creative Staff
WOLF TEAM

株式会社ウルフ・チーム　〒162　東京都新宿区馬場下町61　RK早稲田ビル5F

山下　章のコンピュータ・ゲーム

ホンキでPlay(プレイ)ホンネでReview(レビュー)!!

TARGET 17 ゲーム・ミュージック

いまやコンピュータ・ゲームとは切っても切れない縁になってしまったゲーム・ミュージック。数年前のパソコンでは「ピーピー」というビープ音だけだったのが，PSGが使われはじめ，FM音源に変わり，ついにはサンプリング（PCM音源）を搭載するまでに，急速な進化をしてきた。

それにともない，ここ数年の間に大手レコード会社から200タイトルを越えるアルバムも発売され，ゲーム・ミュージックは，へたなレコードを寄せ付けないパワーを見せている。

レコード・ショップで，それ専用の棚ができているのを目にするのも，すでに珍しいことではなくなってしまった。

今月号は，第1回日本ゲーム・ミュージック大賞の発表の号ということもあり，それにからめてホンキホンネでもゲーム・ミュージック・レコード業界の観点から記事を組んでみた。

ゲーム・ミュージック，その現在・過去・未来

ゲーム・ミュージック・アルバムの歴史

「歴史」などという見出しをつけてしまったが，ゲーム・ミュージック自体の起源をひもとくのは難しいことだ。まず，どこまでを効果音とし，どこまでを曲と定義するかで，それは大きく違ってくる。

たとえばパソコンのビープ音を使った短いフレーズも，ゲーム・ミュージックとしてよいのか。アーケードの『ポン』(ラケットとボールのみのテニスゲーム)のボールを打つ音もそうなのか。

常識的な線で考えると，ボクの記憶では，ゲーム・ミュージックの起源というのは，初期のアーケード作品にあるようだ。『サーカス』（風船割り）のミスしたときの音楽や，『メロディ・インベーダー』の歌謡曲などは，オールド・ゲームファンなら耳に残っているところだろう。

それと同様に，最初にゲーム・ミュージックがレコードの中に収録されたのがいつかというのも，意外に定かではない。

取材の結果，YMOのアルバム『イエロー・マジック・オーケストラ』の中の1曲が，『スペース・インベーダー』の歩行音をイントロに使ったのが最初ではないかということに落ち着いた(それ以前の情報を持っている人がいたら，ぜひ教えてほしい)。

その後，洋楽で『インベーダー』や『パックマン』をディスコ・アレンジした作品が日本に入ってきたこともあった。

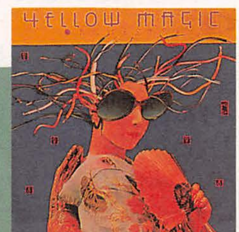
しかし，ゲーム・ミュージックがちゃんとレコード化されたということになると，これはもう有名な『ビデオゲーム・ミュージック』(アルファレコード，84年4月25日)が最初である。当時『ゼビウス』の熱狂的なファンだったYMOの細野晴臣氏が中心となり，それを含んだナムコ黄金期のゲーム・ミュージックを1枚に編集。アーケード・ゲーム・ファンたちのバイブルとしてヒットした。

それに注目したアルファレコードは，ゲーム・ミュージックのアルバムをシリーズ化していくことを決定する。いわゆる「GMOレーベル」の誕生である。

『ファミコン・ミュージック』(アルファレコード，86年5月25日)でスタートしたGMOは，当初，あまりにもマニアックなのではないかということで，レコード業界内でも否定する声が少なくなかった。

だが，そうした人たちの認識を改めさせるのに十分な事件が起こる。名作『アウトラン』『スペースハリアー』のBGMを収録した『セガ・ゲーム・ミュージックVOL.1』(アルファレコード，86年12月21日）の爆発的なヒットがそれだ。

品切れ店続出で入手困難だった同アルバムは，最終的には10万枚の大台に



▶ YMOのデビュー・アルバムである『イエロー・マジック・オーケストラ』。発売後，テクノポップという言葉が流行した。



▶ ゲーム・ミュージックの記念碑的作品『ビデオゲーム・ミュージック』。1曲目の『ゼビウス』は，ゲームセンターの雑踏音の中からはじまる。



▶ 『ファミコン・ミュージック』は，GMOレーベルの第一弾だ。『スーパーマリオ』を筆頭とする，任天堂の初期の作品が収録されている。



▶驚異的なヒットを飛ばした『セガ・ゲーム・ミュージックVOL.1』。『アウトラン』のBGMを聴きたい人が，ワッとむらがった。



▶CDだけでも20万枚を突破したという『交響組曲ドラゴンクエストIII・そして伝説へ……』は，ゲーム・ミュージック史上NO.1のヒット作だ。

手が届くところまでのセールスを記録。レコード業界の人たちに，ゲーム・ミュージックの潜在的なパワーを知らしめるのに，大きな役割を果たしたわけである。

一方，ゲームにほとんど興味のない一般の人々に，ゲーム・ミュージックの存在を知らせたという意味では，『ドラゴンクエスト』シリーズの右に出る作品はあるまい。

ゲームの大ヒットもさることながら，すぎやまこういち氏の手による3枚のアルバムは，いずれも大ヒット。中でも，『交響組曲ドラゴンクエストIII・そして伝説へ……』（アポロン音楽工業，88年3月7日）は，50万枚（カセット，レコード，CDのトータル）というゲーム・ミュージック史上最高の売り上げ記録を樹立した。

そして，1988年に入ると，ゲーム・ミュージック業界に新しい動きが起こりはじめる。

それまで，アーケード・ゲームの音楽はGMO，ビデオはCBS/SONYという販売元の図式があったのだが，その殻(から)を破り，音と映像を統合化した作品を発売するサイトロン・レーベル（ポニーキャニオン）が設立されたのである。裏話にはなるのだが，その中心となったのが，アルファレコードのGMOレーベルの創始者，小尾氏・大野氏の二人であった。GMOで新分野を開拓し，サイトロンで新たな市場展開をめざす両氏こそ，ゲーム・ミュージック業界の重要な仕掛人なのかもしれない。

それと平行するかのように，キングレコードでも，パソコン，アーケードそれぞれを代表するソフト・メーカーによるレーベルの設立という画期的な事件が起こった。

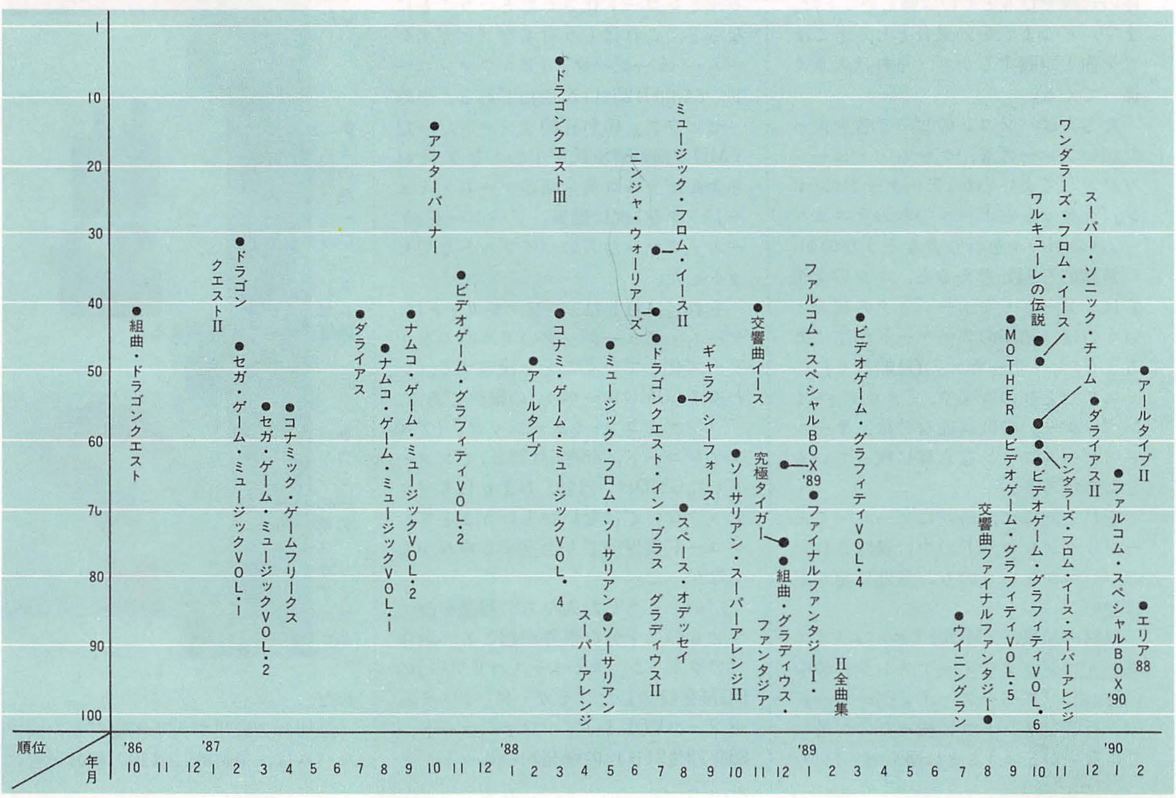
スタッフを固定し，アルバムのクオリティを維持することを目的とした，ファルコム・レーベル（88年12月5日），コナミ・レーベル（89年5月21日）の誕生である。驚くほどのハイペースで新アルバムを発表している両レーベルは，ファンの強い支持を受け続けている。

そして，今現在。ゲーム・ミュージック市場は，なんと10社以上が参入するという戦国時代を迎えている。毎月5～10タイトルが発売され，レコード業界全体から見ても，もはや無視できないマーケットになっているのだ。

売り上げデータをチェックする

さて，すべてのレコードの売り上げチャートの中で，ゲーム・ミュージックのアルバムは，どれくらい健闘しているのだろうか。電波新聞社の関連会社でビルボード社とも提携し，レコード・ビジネス関係の専門誌を発行しているミュージック・ラボ社のデータを見せていただいた。それを要約すると，

主なゲーム・ミュージック・アルバムのCDチャート初登場順位



（ミュージック・ラボのデータによる）

別表のような結果がでている。

『ドラクエIII』は別格としても，明らかにチャート・インするアルバムの数が増加の傾向にある。

レコード業界関係者は，だれもがゲーム・ミュージックのことを「確実に数が見込めるジャンル」だと言う。

たとえば，一般の歌物の場合，よほどのネーム・バリューがないかぎり，「だしてみなければわからない」リスクの部分を背負っている。特に，最近低迷が著しいアイドル物に至っては，それが顕著だ。

ところが，ゲーム・ミュージックは「だせば1万枚は売れる」(業界関係者)というから，これが注目されないわけがない。

こうした現象は，ゲーム・ミュージックが根強い固定客を持っているからこそ起こるのだろう。アニメの市場にも似たことが言えるのだが，ある程度以上のクオリティの作品であれば，非常に高い確率で購入してくれるユーザーたちは，素晴らしいお得意さんなのである。



▶ コナミ矩形波倶楽部
PSGの王者と言われたコナミらしく，ネーミングはその波形からきている。「倶楽部」というのは，どうやら当時人気のあったおニャン子クラブに関係しているらしい。

◀ S.S.T.BAND
数々のライブの実績がある，業界内で最も活発なバンド。S.S.Tというのは，セガ・サウンド・チーム，あるいはスーパー・ソニック・チームの略である。





◀ すぎやまこういち
タイガースのヒット曲や，「帰ってきたウルトラマン」の主題歌などが代表作の著名な作曲家。熱烈なゲームファンであることでも知られる。



▶ 古代祐三
父は画家。母はピアニスト。幼少の頃に久石　譲氏から音楽を教えられる。一時，YK-2というペンネームで，ベーマガ誌上でも活躍した。代表作は多数あり。

進むアーチスト志向

最近のゲーム・ミュージック業界で目につくのが，業界内からアーチストを生みだそうという気運が高まっていることだ。

その例をざっとご紹介すると……。

サイトロンは，アーケード・ゲーム・メーカーの開発スタッフをメンバーとしたバンドを三つかかえている。

S.S.T.BAND(セガ)，ZUNTATA(タイトー)，アルフ　ライラ　ワ　ライラ(カプコン)がそれだ。

中でも，いち早くデビューしたS.S.T.BANDは，東名阪でのイベント，ビデオコンサートなどの足場固めをした上で，昨年暮れの有明MZAでの有料コンサートを見事に成功させた。

キングレコードでも，同じようにコナミのサウンド・スタッフによる矩形波倶楽部をプロデュースしている。テレビCMのBGMやスタジオライブなどを経て，今年はビッグなコンサートも企画する予定。新作『摩陀羅』では，アイドルの八木SAORIもジョイント。さらに，ファルコム・レーベルのほうからは，近日中にミス・リリアとJ・D・K BANDがデビューするという。

また，アーチストとして忘れてはいけないのが，『ドラクエ』のすぎやまこういち氏である。もともと音楽畑で素晴らしい実績を持つ氏は，「だれにでもわかりやすい音楽」をポリシーに，交響詩をゲーム・ミュージック上で展開。NHK交響楽団と組み，毎年恒例のコンサートを大成功させている。アポロンから発売されている一連のアルバムのお手並には，さすがと言わざるを得ない。

ゲーム業界が生みだしたアーチストという意味では，古代祐三氏の名前も挙げておく。もとは一人のゲームファンで，アルバイトがてら日本を代表する著名RPGのサウンドを手掛けた氏は，フリーになってから『ザ・スキーム』『スーパー忍&WORKS』(ともにアルファレコード)を発表。従来のゲーム・ミュージックの枠組みにとらわれない曲作りに，ファンの期待が寄せられている。

——と，こうしたアーチスト展開が進んでいる理由を，サイトロンの大野氏は，つぎのように分析する。

「やはりゲーム・ミュージックの世界を知らない人たちへのアプローチというのが一番の目的でしょう。ゲームをやらない一般の人たちに訴えるのももちろんなんですが，それよりも『ゲームはするけどゲーム・ミュージックは知らない』人たちをターゲットにすることのほうがポイントですね。いかにゲーム・ミュージック・ファンのコア(核)を拡大できるかということです。それに対応するには，ただゲームの音楽を集めてレコードにするよりは，アーチストを育てていったほうが，広い展開も考えられますしね。近い将来，ゲームのヒットには関係なく『このバンドのだから買おう』というリスナーの選択も生まれてくるんじゃないですか」

その最たる例が，本誌の第1回日本ゲーム・ミュージック大賞を授賞した古代氏の『ザ・スキーム』だろう。なにしろゲームソフト自体はヒット作品とはいえないのだが，アルバムがその何倍も売れたのだ。

ゲーム・ミュージックが，けっして「そのゲームに思い入れのある人だけが聴く音楽」ではなくなったことを示す，良い例なのではないだろうか。

ただ，大野氏は，前出の3バンドに対して，以下のような問題点も語ってくれた。

「通常のアーチストは，自分のポリシーに合わせて，レコード制作やライブ活動をしています。なにしろ，それで生活しているんですから。しかし，現在のゲーム・ミュージック・バンドは，ゲーム音楽の制作があくまでも本職。でも，片側では，レコードを作って，ライブをやって……。その意味では，バンドとして十分プロバンドと言えるわけですから，そろそろバンド・アイデンティティの確立が望まれる時期にきていると思います」

90年代のゲーム・ミュージック・シーンは，各アーチストたちの動きに注目してみる必要がありそうだ。

なんでもかんでもの濫造に危惧

というように順風満帆の航海をはじめたように見えるゲーム・ミュージックではあるが，ファンの一人として，少々問題を感じる部分もある。それは，最近特に目立つ，新作のラッシュだ。

月に5～10作も発売されているすべてのアルバムがそれなりのクオリティを持った作品なのかと尋ねられると，一考せざるを得ない。「なんでこんなゲームの曲が……」と思ったことのある人もいるはずだ。

「ちゃんと選んで買えばいい」と言う人もいるかもしれないが，ならばゲーム市場はどうなのか。タイトル数が増えると一見活気があるように見えるが，粗悪ゲームが乱発されて，選択眼を持たないユーザーに不信感を抱かせる結果につながってしまったのではないか。

やはりゲーム・ミュージックは，単にそのゲーム・メーカーと契約が結べたから何でもだす，というのではなく，それなりにクオリティのある作品を，それなりにちゃんと手を加えて，発売していただきたいところである。

「ゲームなら，なんでもかんでもレコード化されていいという時代は，もう終わったと思います。ゲーム・ミュージックも，楽曲としてのクオリティを十分判断した上で，それを活かすレコード・コンセプトが必要です」（サイトロン　大野氏）

「レーベルを二つ作ったあと，いくつものソフト・メーカーさんから，『うちでもレーベルをやりたい』というお話をうかがいました。でも，それはすべてお断りさせていただきました。楽曲を聴かせていただいたときに，レーベルにするのにはちょっと……と判断したからです」（キングレコード　境氏）

大手2社の担当者が語ってくださったような選択眼を，作り手のほうも要求されていると言えるだろう。



▶　今回の原稿を書くにあたって，いろいろお世話になった，サイトロンの大野氏。「ゲーム・ミュージックは限定された要素の中で作られるからこそ良さがある」というのが持論だ。

よく「ゲーム・ミュージックは制作コストが安いから利益が大きい」という話も耳にするが，大野・境両氏は，口をそろえてそれを否定する。

「それは，本当に昔のことです。今は，一般のアルバム，ときにはそれ以上の制作費を用意して臨まないと，いい作品は仕上がりません」

目先の利益にとらわれた濫造がつづくと，「だせば1万枚」の時代にピリオドが打たれることも十分あり得るのかもしれない。

海外進出に向けて

ゲーム・ミュージックを手掛ける各社が現在新しいターゲットとしているのが，海外市場だと言う。

すでに日本製のゲームが，アーケード，パソコン，ファミコン，その他のホビーマシンで活躍している海外のマーケットには，十分すぎるほどゲーム・ミュージックを受け入れる土壌ができているはずだからだ。

現状はどうなっているのかということを，アメリカで精力的にゲーム・ミュージックをMIDIに対応させている，シエラ・オンラインのウイリアムス社長夫妻にうかがってみた。

「アメリカでは，日本にあるようなゲーム・ミュージックのアルバムなんていうのは見たことがありません。まだそのようなメディアの存在を知られていないというのが実情でしょう。しかし，私どもがMIDIにゲームを対応させることによって，その素晴らしさが少しずつながらも伝わってきたのではないかと思います」

シエラが，ゲーム・ミュージックをMIDIに対応させるようになった一番の要因は，ウイリアム氏が移植の契約で日本を訪れたときに聴いた『テグザー』（ゲームアーツ）のBGMに感動したからだと言う。日本のゲームソフトにMIDI対応という大きなインパクトと影響を与えたシエラ社に，思わぬところで日本のゲーム・ミュージックがすでに影響を与えていたわけだ。

シエラ社が主に作品を投入しているIBM-PCというパソコンが今だにビープ音しかサポートしていないというのもその背景にはある。

「――私たちのゲーム・ミュージックのアルバムですか？　機会さえあれば，ぜひとも『キングス・クエストⅣ』のレコード化を実現させたいですね」



▲　なんと，オール英語で取材をしなければならなかった，シエラ・オンライン社長のウイリアム夫妻。余談だが，会場となったホテル・ニューオータニでは，マイク・タイソンとすれちがった。

海外でアルバムを発売するのなら，すでに100万本以上のセールスを記録している『キングス・クエスト』シリーズの収録を考えてみるのも一計かもしれない。

さて，そうした海外市場に向けてどのような戦略を練っているのか，前出のお二人に聞いてみた。

まず，サイトロンのほうは，香港などの東南アジアの数か所にできる支店を拠点として，レコードの販促をしていくと言う。

「ゲーム・ミュージックのアルバムというのは，メーカー側から市場を作るものではなくて，ゲーム好きな末端ユーザーがアルバムを買いたいと自分から思うようになったときに，はじめて市場が形成されるものなんです。だから，とりあえずはアルバムの市場を作ることよりも，ゲームファンを広げるような努力を東南アジアではしていかないといけないでしょうね。それによって，ゲームには，こんなに素晴らしい音楽がついているんだよ，ということを知ってもらわないと」（サイトロン　大野氏）

一方，キングレコードでは，すでにNES版の『悪魔城ドラキュラ』『魂斗羅』などのBGMを収録した『オフィシャル・コナミゲーム・ミュージック』をアメリカで発売。これは，コナミの流通を使って，コナミのゲームソフトが置いてあるソフトショップで販売している。

「アメリカには，まだ『ゲームをすれば聴けるんだから，わざわざレコードを買う必要はない』という空気があるんですよ。特にNESは年令層が低いので，そのへんにどう訴えられるかが勝負でしょうね」（キングレコード　境氏）

新しいジャンルが生まれ，成長・発展をしていくのを見ているのは，実に楽しいものである。

ゲーム・ミュージックの未来に注目していこう。

夢幻の心臓III

クリスタルソフト



対応機種：PC-88SR以降

価　　格：9,700円（税別）

Written by 佐久間亮介

みなさん，こんにちは。今月はクリスタルソフトの最新作である『夢幻の心臓III』を紹介しよう。

タイトルからもわかるとおり，この作品は『夢幻～』シリーズの第3作である。じつに約5年ぶりの続編の登場だけに，タイトルが発表されたときには少なからず衝撃を受けた人も多いのではないだろうか。

今回は夢幻シリーズの歴史や，システム的な面からの『夢幻の心臓III』の魅力に迫っていこう。

古典的名作の歴史

RPGファンに，クリスタルソフトというメーカーを知らない者はいないだろう。『ファンタジアン』などの本格派RPGから『バビロン』などに見られるアクション色の濃い作品まで，じつに多種多彩なRPGを作りあげてきたメーカーであり，多くのファンの支持を受けているメーカーでもある。近年では『アドバンスト・ファンタジアン』を発売しており，パソコン歴の浅い人でも知っているはず。

そんなクリスタルソフトの名を世に知らしめるきっかけとなった作品が，『夢幻の心臓I』なのだ。奇抜なストーリーと，当時では群をぬくグラフィックは，今なおこの作品が古典的名作と呼ばれている理由だろう。今のクリスタルソフトのルーツはここにある，と言い切ってしまっても過言ではないのだ。

そして続編『夢幻～II』の登場となる。マシンの性能，プログラム技術の向上により，さらに壮大な世界を語ることが可能になり，その魅力はさらに多くのファンを獲得したのだ。事実，今これを読んでいる人の中には，『夢幻～II』からプレイした人もいるのではないかな？　かくいうボクもそういうユーザーの1人なのだ。

どうせ2匹目のいや，3匹目のどじょうをねらった作品なのではないか，と懸念する読者諸君もいるだろう。確かに1作目から2作目へのつなぎなどは少々，強引なふしもあった。だが，今回の『夢幻の心臓III』に関して言えば，それはまったく感じられないので安心してほしい。なぜなら5年前に発売された2作目の世界の背景には，わずかながらIIIへの伏線を感じさせる設定が語られており，続編の受け入れ体制がすでに確立していたと言ってもよいのだから。

ここで感銘を受けるのがシリーズ3作を通して，ストーリーが一貫した流れを持っているということだ。3作目ともなると，主人公や世界設定などが変わってきてしまうのはしかたのないこととはいえ，どこか寂しいものを感じずにはいられなかったのは事実。しかし，夢幻シリーズは，主人公，世界設定などは，ほぼシリーズ1作目によって提唱されたものを使用しており，旧作からのファンにとってこれほど喜ばしいことはない。



▲オープニング・デモより。物語は「夢幻の心臓II」の直後，主人公が故郷である地に第一歩を記したところからはじまる。前作をプレイした人なら懐かしいシーンだろう

ゲームの核となるシリーズの世界背景の魅力は十分に伝わったかな？では，ユーザーが直接接していく外側の部分………ゲーム・システムはどう受け継がれているのだろうか。そのへんをこれから書いていこう。

各所で感じられる魅力

その1

『夢幻の心臓III』が旧作と最もちがう点はゲーム・システムだろう。旧作同様，本格派RPGであることに変わりはないのだが，パラメータの追加や削除，進行方法のちがいによって大幅にシェイプ・アップされているのだ。

どんな点が変更されたのだろう。旧作から削除されたものとして，一番目につくのは「食糧」のパラメータだ。この「食糧」は直接的にキャラクターの生死に関わってきただけに，旧作からのファンにとってはとても思い出深



▲キャラクター・メイキングには，2とおりの方法がある。この写真では，生年月日を入力することにより職業が自動的に決定されている

▼一方，こちらは職業を選択することにより，キャラクターが作成される方法。「どうしてもこの職業でなきゃ，やだ!」という人向きだね



いものではないかな？当時は食糧がなくなるとキャラクターの体力が減少していくというのは当然のこととしてとらえられてきた。しかし，現在のRPGの流れとしてはどうも馴染みが薄くなっているだけに，削除されたのは正解だったといえる。

より現実的にするために多くのパラメータを設定するのはいいが，これによってプレイヤーが束縛（そくばく）されてしまうようなことだけは避けてもらいたいよね。

無限～IIIの魅力

その2

戦闘シーンでの進行方法にも変更が加えられた。前作のように仲間を募ってパーティを組み，複数の敵と戦っていく点は同じだ。しかし，旧作ではプレイヤーは，各キャラクターに毎ターンごとに行動を支持する必要があったが，今回はキャラクターには基本的には支持を与える必要がなくなっている

システム面でみる「夢幻の心臓III」



◀ゲームは大ざっぱにわけると，移動モードとコマンド・モードの二つにわけられる。コマンド・モードとは一般にいうキャンプのことで，じつにさまざまなコマンドが用意されている



▲入手するアイテムには個人の持ち物になるものと，パーティ全体の持ち物になるものの２種類がある。パーティ・アイテムは使用することができないので注意が必要だ



◀隊列はプレイヤーの好みにより，自由に変化させられる。メンバーの役割を考えたうえで慎重に組まないと，戦闘時に苦戦を強いられることになるぞ



◀戦闘シーンがオートになったことにより，このようなキャラクターごとの武器，魔法の仕様制限を設定するモードが追加されたんだよ



◀おまちかねの戦闘シーン。プレイヤーが支持できるのは攻撃や撤退に関することのみで，画面上でのキャラクターの移動を支持することはできない



◀戦闘中に使用させたい魔法は，武器や防具と同じようにあらかじめキャラクターに装備させておかなくてはならない。なかなかおもしろいアイデアだね

第一章 神聖剣の章



◀ゲーム・スタート直後。崖の上に立つ夢幻の心臓の戦士の雄姿は，前作のエンディングやオープニング・デモでお馴染みだね。東にガイヤール城が，南にはガザールの町がある



▲ガイヤール城の王への謁見（えっけん）。王からはビヨンドの洞窟にいる化け物退治の使命を受けることになる。城の中を歩き回り，勇士を募ってパーティを組んでから冒険にでよう



▲城の中には，こんなところに隠し部屋があったりする。この階段の下には宝箱が置いてあるので，ぜひとも取りにいくようにしようね



▲人によってはこのように，条件付きでパーティへ参加してくれる。ここではダイヤモンドを要求されている。ダイヤはある敵と戦うことによって入手できるぞ



▲各地方では，比較的安価にその地方の地図を手に入れることができる。これがあると自分の現在位置などが右下のマップに表示されるので絶対に持っておきたいアイテムだ



◀ビヨンドの洞窟の中では，ザギルという不思議な人物と出会うことになる。彼はどうやら夢幻の心臓について，なにか重要なことを知っているようだが…



◀この地形を見てピンときた人は何人いるかな？　ある条件をみたすことによって，前作での舞台となったエルダーアインの世界にやってくることができるんだ



◀エルダーアインの城での，サルア城主との謁見。前作をプレイした人にとっては，なかなか楽しめる趣向があちこちに凝らしてあって感動せずにはいられないはず

のだ。

プレイヤーは戦闘前，または戦闘中に各キャラクターごとに，「突撃」「攻撃」「援護」「救済」の四つから基本的な役割設定をするようになっている。戦闘中はこれに基づいて，コンピュータがキャラクターを動かしてくれるわけだ。プレイヤーはそれを見ているだけで良いのだ。

戦闘中に「体力を回復させるか」とか，「攻撃の呪文を使うか」だとかいう細かい行動まで設定できるから実際にプレイヤーが支持を与えているのと何ら変わりはないんだけれどね。

では，まったくキャラクターに支持を与えることができないのか，というとそうでもない。特別に使いたい魔法があるときや，集中攻撃をさせたいときなど，どうしてもキャラクターに支持を与えたいときは，ちゃんとコマンド・ウインドゥを開くことができるようになっているので，安心してもらいたい。

パーティ内での隊列も，今回は設定することができるようになった。これは戦闘シーンがトップビューの画面で，戦略的に戦闘が行なわれていくため，かなり重要な意味合いをもっているといえる。キャラクターの役割設定に応じた隊列を組むのがベストだろう。

注意深く見ていると各所に制作者側の遊び心が見える。これも『夢幻の心臓III』の魅力の一つだろう。武器やモンスターの名称を見るだけでも，なかなかおもしろいものが目につくはず。たとえばマニュアルに載っている武器の一覧表を見ただけでも「サンダーブレード」や「サイオブレード」，さらには「スナッチャー」にでてきた地名を使った「アルタミラの剣」なる名称の剣があったりし，日頃ゲームに接している人なら思わずニヤリとしてしまうことだろう。ボクなんか，弓の項で「スペースマンボウ」があるかと捜してしまったほどだ。

町での会話にしてもなかなかおもしろい。前作を知っていればこそ笑えるようなものから，かなりきわどいものまでバラエティに富んだ遊び心を，ふんだんに味わってもらえるはずだ。

ちょっと一言

ここまで書いてきたが，不満が一切ないというわけではない。メッセージに今一つ感情がこもっていなかったり，ディスク1枚に1か所しかセーブできないなどである。このへんはもう少し力を入れてもらいたかった。

とくにメッセージはプレイヤーを感情移入させるために大きな役割を持っているのだから。パーティーが全滅したときのメッセージが「仲間全滅」のたった4文字では，とても感情移入は望めないだろう。

また，どうしても前作を知らないと楽しめない部分があるのもいただけないが，これは続編という立場上，しかたないことかもしれない。前作での登場人物が何人かゲーム中に登場するだけに，ぜひ，前作を先にプレイすることをお勧めしよう。

最後に

クリスタルソフトには，この調子で今年もおもしろいRPGをたくさん発売してほしいものだ。常にRPGの流れというものを敏感に感じとっているからこそ，こういった作品を作りあげることができるのだろう。

『夢幻の心臓III』はファンならずともチェックしなければいけないソフトだ。シリーズを知らない人も，この機会に3作品を一挙に購入してみてはどうだろう。



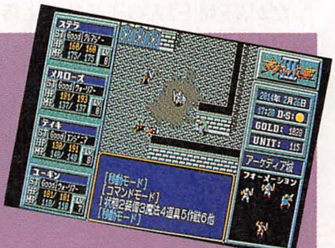
▲前作と船のあるところだって，まったく同じ。今回はなんの条件もなく，簡単に船に乗れる。行き先は，船乗りハクロウが作った港町ハクロウだ



▲ガーゴイルとの戦闘だ。エルダーアインに徘徊するモンスターはなかなか手頃な強さなので，レベルをあげるには格好の場所といえる



▲港町ハクロウからほんのわずか離れた場所にはアーケディア城という城がある。ここではサルア城の王女であるシルビアがモンスターの残党狩りをしているというが……



▲城の中ではご覧のように，モンスターどもが我が物顔で闊歩している。敵と戦ってレベルをあげつつ，城内をくまなく歩き回れ!



▲前作で生死を共にした王女シルビアと，ついに念願の再会をはたした。この後，彼女はサルア城にてパーティの仲間として加わってくれることになるよ



▲舞台は戻ってビヨンドの洞窟。この巨大なモンスターが，ガイヤール王の言っていた化け物「シュド・メル」だ。こいつはとにかく強いので，魔法をうまく使って戦おう



▲魔法は大きく2系統にわかれる。名前こそちがうものの，効力は同じなのだが消費するMPや，キャラクターによって使用できる系統があったりして，なかなか複雑だよ

▼目の前にそびえ立つ山が神聖山。ここにある物を突き刺せば，第1部の目的はほぼ達成したといえる。でも，それでもまだ物語の4分の1しか終わっていないぞ。幸運を祈る!





ルーンワース

黒衣の貴公子

T&Eソフト　Written by 石井弘一

対応機種：PC-88SR以降，VA，98DO／MSX2，2＋
価　　格：8,800円

「ハイドライド」にはじまり，「ハイドライドII」，「・・・3」と，ARPG（アクティブ・ロールプレイング・ゲーム）を作り続けてもう6年にもなるT&Eが，ついにRPGに対して一つの解答をだした。それがこの『ルーンワース・黒衣の貴公子』である。それではさっそく紹介していくことにしよう。

ストーリー

この地で最も古い歴史と伝説を持つサリス王国が，神聖紀1527年，バハマーン神国の暗殺魔術団〈ヴィーフォ〉や，騎士団によって奇襲をうけた。

あちこちで火の手があがり，城の見張り塔が炎に包まれる。そして逃げ惑う国民は謎の騎兵隊たちに容赦なく殺され，二昼夜の攻防の末，サリス王国は滅ぼされてしまった。

だが，王妃と2人の王子は燃え落ちる城の中から姿を消していた……。

時は流れ，サリス王国が滅亡してから17年後，主人公は，ウェーデル山麓に根城を持つ山賊（ディトゥールの牙）の頭領ガランの息子としてゲームを進めていく。



▶サリス王家の血筋の者はすべて殺されてしまった



◀サリス王国が滅んでから17年後。山賊の頭領の息子として冒険がはじまる

プレイヤー登録で驚いた

つい，いつもの癖でマニュアルを読まずにゲームをはじめてしまった私は，名字と名前を別々に聞かれていたことに気ずかず，なぜ同じことを二度も聞くんだ，と思いながら，同じ名前を二度入力してしまった。そうしたら，でてきた名前が「石井弘一石井弘一」。げっ，なんだこれは，と，マニュアルをよく読んだところ，はじめに聞いていたのは名字だけだったことが判明した。



▶名字だけを聞いてくるなんてこのゲームがはじめて

ではなぜ，名字と名前にわけて聞いてくるかというと，ゲーム中の会話で，親しみを込めて呼ばれるときは「名前」で，あらたまって呼ばれるときは「名字」というふうに，初対面なのか昔から知っているのかといったちがいをだすためのようです。まあ，たまには馴々しい奴もいるけど。

経験値がなくなった

『ルーンワース・黒衣の貴公子』の大きな特徴の一つに，経験値がないというのがあげられます。もちろん他の面倒なパラメータも一切なくなっています。あるといえば，体力，魔力，攻撃力，防御力の四つだけで誰にでも簡単に楽しめるようになっています。



▲これが今回の舞台となっているところのマップ。移動の途中に山賊がでてきたりする

▼レベルアップはキャラクターの経験値のかわりにプレイヤーの記憶力が試される

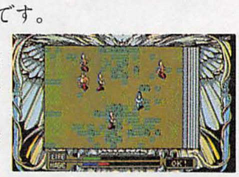


▼宝箱を開けてから閉めるまでの数秒間は何にもできず攻撃を食らうだけ。箱を開けるときはまわりの敵に気をつけよう

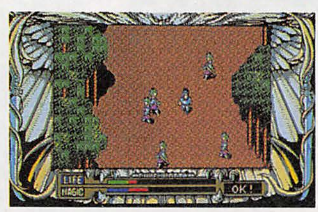


ところが，キャラの状態をよく見ると「レベル」というものがあるんですよね。経験値がないのにどうやってレベルをあげるのかな，と疑問に思った人もいると思いますが，これは，レベルをあげてくれる「レベルアップ・アイテム」というものがあるんです。これをダンジョンで拾って使うことによって，魔法を覚えたり，体力，魔力などが増えていくようになってます。

この他にもレベルアップの方法はあります。それは，街にある教会，もしくは神殿で修行をすることにより，魔法を覚えたり魔力の最大値があがったりするわけです。

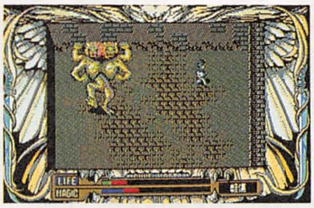


▶闘技場で戦うのには素手が条件。倒した数だけお金がもらえる



▲街から街へ移動しているときにたまに山賊に出会うことがある。とても弱い

▼こいつの攻撃は半端じゃなくきつい。とてもじゃないけど前からなんて倒せやしない



この修行がなかなかおもしろくて，プレイヤーの記憶力を試すゲームになっています。どんなゲームかというと，四つの宝珠の光った順番を覚えるというゲームで，四つ，五つ，六つと正解していくごとに数が増えていき，場所によってもちがいますが，最低でも8個は覚えないと合格することができないというものです。ちなみに，私がやったとこまで（中盤まで）の最大が20個でした。

キャラクターの状態の中でおもしろいなと思ったのが，「レベル」の他にもう一つ「身体」という項目です。

これはキャラクターの状態を一言で表したもので，よく「マヒ」や「毒」などは他のゲームにはありますが，この他に『ルーンワース』では，呪文を忘れてしまった状態の「痴呆」と，正体をなくすほどお酒を飲んで倒れてしまう状態「泥酔」などの，ちょっと他には見られないキャラクター状態が用意されているのです。なかなかおもしろく遊べますよ。

お金は闘技場で

『ルーンワース』の世界では雑魚キャラを倒してもお金が手に入らない。

では，どうやって道具類を買うかというと，街には闘技場というところがあります。そこにいる十数人の闘士と素手で戦って，何人倒したかによってお金が手に入るのです。

ストーリーは一本道ではない

『ルーンワース』では，たくさんのイベントが用意されているものの，それをすべてクリアしないとエンディングが見れないなんてことはなく，ある程度のポイントさえ押さえておけば何とか最後までいくことができるようになっています。

どんなプレイ方法をとっても，エンディングに行きつく！といってもよいほど，十分に用意されたシナリオが，このソフトの特徴でもあります。

「みなさんの解きかたを教えてほしい」とT&Eのデザイナーが自信を持って言っているほど，自由度があるシステムになっています。

最初のクエスト

ではここで，簡単に最初の（？）クエストを攻略を兼ねて紹介していきたいと思います。

物語は主人公が17才の誕生日をむかえた日からはじまります。

初仕事



▲17才の誕生日の日，電波太郎（ここでつけた主人公の名前）は旅立つのであった



◀17才の誕生日を親父に祝ってもらったのはいいけれど一人前になるために教会から剣を盗んでこいといわれ，1人で教会に行くことになった

▼教会の地下ダンジョンに入った太郎は，何とか無事にお宝を見つけることができた。後はこれを持って砦で待つ親父にみせるだけ

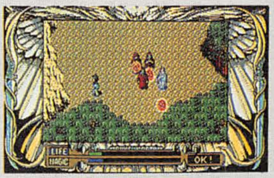


仮面の男



▲仕事を終えて砦に帰る途中，謎の一団が1人の少女をとり巻いていた

▼助けに行ったのはいいが，敵の圧倒的なパワーにただ逃げ惑うだけ



▶敵の攻撃を食らって倒れてしまったが，なぜか敵は逃げてしまった。いったい何が起こったのだろう



主人公の秘密



◀途中いろいろとあったがなんとか砦にたどり着いた。しかしなんだかようすが変だ。いったい何があったのだろう



▲急いで家に帰ってみると，そこには血塗れの親父の姿があった。「いったい誰が何のために!?」怒りに震える太郎であった

▼死にぎわに親父が教えたくれたのは成人の証に取ってきた秘剣の秘密であった





真・推理ゲーム　ミスティ

Misty

―― DATA WEST ――

価格：5,000円
（ただしMisty 1の
FMTOWNSは9,800円）

対応機種■
PC-98[5″/3.5″]
PC-88SR～
FM-77シリーズ
X1 turboシリーズ
MSX2/2+
X68000
Dyna Book［J3100シリーズ］
FMR50/70シリーズ
FMTOWNS[3.5″]（1のみCD-ROM）

Written by　煌竜

「第四のユニット」や「INVITATION」などの独特のAVG作りで知られるDATA WEST（データウエスト）から「Misty」シリーズの第3弾が発売された。すでに第1，2作で遊んだ人もいるだろうけど，2か月に一度発売されるというこのシリーズは，従来の探偵物AVGとは大きくちがった思考派推理ゲームなのだ。

最近はやりの（RPGの話だけどね）マルチ・シナリオ方式に加え，余分なグラフィック・BGMを使わないシンプルなテキスト表示を採用して，システム的にもかなり漸新（ざんしん）な作品にしあがっている。

君は主人公「神代　竜」になりかわって，数々の難事件を鮮（あざや）かに解決することができるだろうか？

……あ，申し遅れましたが，僕はこのたび新たにデビューすることになった「煌竜」といいます。良質のソフトをどんどん紹介していきたいと思いますので，今後ともよろしくお願いします。

プロローグ

私の名は神代（かみしろ）龍（りゅう）。私立探偵である。私は，いつものように自分のオフィスでくつろいでいた。オフィスと言えば聞こえはいいが，何のことはない，安い貸しビルの一室だ。おまけに言えば，くつろいでいたというより，仕事の依頼がなくて，暇（ひま）を持て余していのだ。

古い推理小説の私立探偵は，明晰（めいせき）な頭脳を持つスーパー・ヒーローだった。しかし現実には，小説の中のように，イスに座ったまま犯人を指摘するような場面があるものではない。生きていかなければならないとすれば，浮気調査の一つも，喜んで引き受けなければならないのだ。私は別に，そんな仕事もきらいではなかった。

私にとって，この世で最もおもしろいものは人間であり，いかにどろどろとしたものであろうと，その関係を作り出したものが人間である限り，私には常に興味の対象であったのだった。

とにかく，ここでごろごろしていても，しかたがない。午後の時間を行きつけの喫茶店（きっさてん）「ろここ」で新聞を読みながらつぶそうと考えたとき，机の上にある電話がけたたましく鳴りだした。

（マニュアルより一部抜粋（ばっすい））



▼Misty 2　「あなたは神を信じますか」新興宗教の儀式中の突然死。偶然か？他殺か？それとも神の怒りか？

真・推理ゲーム!?

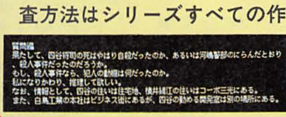
シャーロック・ホームズ。アルセーヌ・ルパン。明智小五郎（と少年探偵団）。金田一耕助……いわゆる「推理小説」を読んだことのある人は多いだろう。そして推理小説の楽しみかたには2とおりあると思われる。一つは主人公が謎にせまっていく過程，すなわちストーリーを楽しむことであり，もう一つは読みながら自分で犯人を推理していくことだ。

最近のパソコン推理AVGには，コマンド選択というシステムの関係もあって，ストーリーの楽しみを重視した作品が多い。それはそれでいいのだけれど，自分で推理を楽しみたい人には少々不満が残るだろう。たとえゲームの途中で犯人を推理したとしても，その推理をもとに容疑者を尋問（じんもん）したりすることはできないからだ。

捜査手順

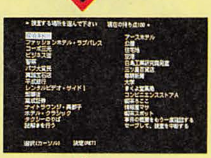
ここでのモデルは『Misty』の「赤い噴水」。捜査方法はシリーズすべての作品で同じだ。





◀まずは事件の説明と，推理すべき課題の提示から。関係者の名前はきちんとメモしておくように

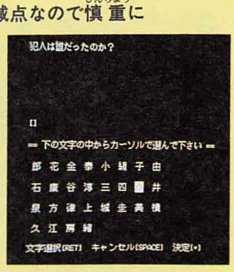
▶捜査可能な地点の一覧。一度調べた場所は消える（例外あり）。上にあるのは現在の持ち点だ

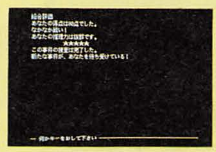


▼事件の核心（かくしん）に迫る問いに正確に答えること！まちがえると20点の減点なので慎重（しんちょう）に

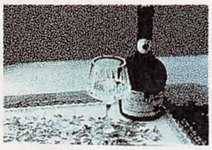


▶捜査中の一場面。ちなみにここは空港。捜査に行きづまったら、喫茶店やパブを尋ねるべし





◀事件を解決すると5段階で評価される。五つのシナリオを全部解いた時点で総合評価がでるよ



◀Misty1「崩壊の系図」財産をめぐっての密室殺人

そこで，この『Misty』はそんな人達の期待に応えてくれる推理重視のゲームなのだ。いかに情報を集めるかではなく，いかに少ない情報で真相を推理するかが『Misty』の目標である。極端な話，シナリオ冒頭の状況説明で事件の真相がわかったと思えば（無理だけどね）その場で謎解きにチャレンジすることもできるのだ。

シナリオ一つに100点が与えられ，捜査ごとに減点されて，解決した時点の得点で評価がくだるシステムだから，いいかげんな捜査をすればするほど自分の推理力に対する評価はさがっていく。『Misty』における捜査とは，あくまで推理を容易にするための手段に過ぎないのだ。

少ない情報の中からどのようにして重要なものを選びだし，分析し，ダミーを見破り，真相に迫っていくか。推理小説ファンなら堪（こた）えられないおもしろさだろう。従来の探偵物AVGから180度見方を変えたこのシリーズ，副題にもあるとおり，まさに「真・推理ゲーム」なのだ。

究極のテキスト・ゲーム

「不必要なグラフィック，ミュージックを排除（はいじょ）した本格的推理ゲーム」。このキャッチ・コピーからもわかるように，『Misty』にはグラフィックやBGMのたぐいはほとんど使われていない。

だがこれを単なる手抜きと思うなかれ。普通のAVGならいざしらず，思考中心の推理ゲームにはたして派手な演出が必要だろうか。ある意味では「ない」こと自体立派なグラフィックであり，BGMだといえるだろう。

人によって好みの差はあるだろうけど，シンプルなテキスト・ゲームに徹することでソフト開発の手間を減らし，シナリオ5本で5,000円という低価格を維持しているなら，この「排除」はよい判断だと思う。

シナリオ・クラブ

実際にプレイしてみると，『Misty』にもやはりいくつかの欠点がある。シナリオによってはやや不条理な捜査を必要としたり，これはAVGの宿命だけど，一度解答を見てしまうと再び遊ぶ気に



▶「神代 龍の探偵講座」より喫茶店「ろここ」での一風景

はなれない点だ。しかしそれらの短所を補（おぎな）うものとして，『Misty』には「シナリオ・クラブ」が存在している。

では，「シナリオ・クラブ」とは何か。簡単に言えば，DATAWESTと一緒に『Misty』を作っていく会のことだ。DATAWESTでは偶数月の16日に会員から募集したシナリオの中から優秀な作品を選びだす。選ばれた作品には賞金が与えられ，次号の『Misty』上に登場する。惜（お）しくも採用されなかった作品も審査され，ランク付けられて，会員の得点として累計されていく。それらの発表や会員からの手紙，またDATAWESTからのお知らせは，毎号の『Misty』で欠かさず紹介されるのだ。

つまり『Misty』はゲームであると同時に，会員の投稿によって作られる一種の電子出版なのだ。与えられたゲームを楽しむだけでなく，自分から積極的に参加して楽しむことができる。今までのパソコン・ゲームには見られなかった，このオープン性も，『Misty』の大きな魅力だろう。

「Misty」第3弾の内容は？

さて，ここで今回発売の「Misty3」の内容に軽く触れておこう。

事件11：殺意の背景

事故に見せかけた他殺事件。だが，関係者には鉄壁のアリバイが……。

事件12：キャンパスを朱に染めて

大学の研究室から死体が発見された。しかし死体のそばに凶器はなかった。

事件13：血痕（けつこん）の記憶

ホステスを刺し殺した男が自殺した。その裏側には，意外な謎が……。

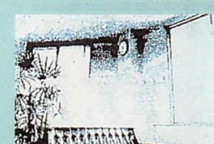
事件14：死の香るワイングラス

フランスの有名ワイン解禁パーティで殺人。現場にいた神代の推理は？

事件15：首搔伝承

首搔山のトンネルで女性の亡霊を見た神代。隠された事実とは？

個人的には「血痕の記憶」がおすすめだ。この第3弾ではマウスが使えるようになって，ぐんと遊びやすくなっているよ。



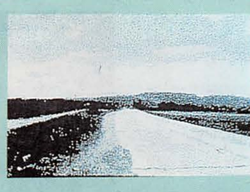
◀Misty3「殺意の背景」関係者のアリバイをくずせ！



◀Misty3「死の香るワイングラス」パーティでの殺人にたまたま居合わせた神代 龍。犯人は誰か？



▶『Misty3』のメニュー画面。シナリオをはじめる順番は自由だ。お便りコーナーもおもしろいよ



▶Misty3「首搔伝承」神代が見た亡霊は本物か？山村から街へ舞台は移る

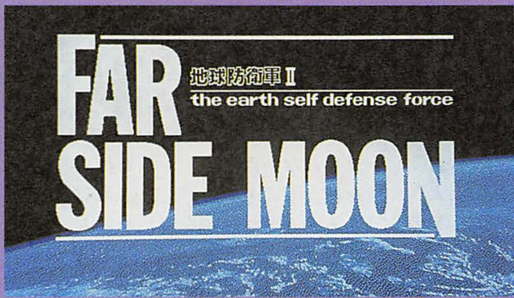


▶Misty3「キャンパスを朱に染めて」大学構内での凶器なき殺人，消えた凶器は？また犯人は？

おわりに

ややかけ足になったけど，『Misty』シリーズが今までにない新しい型（タイプ）のゲームであることはわかってもらえたと思う。推理小説ファンの人はもちろん，そうでない人でもけっこう楽しめると思うよ。

さて，最後に一つだけ忠告。仮にすべての捜査場所を回って事件の真相がつかめなかったとしても，決して解答を見てはいけない。あてずっぽうな解答もつつしみ，素直（すなお）に最初からやり直すべし。あくまで自分の推理で解決するところにこそ，このゲームの楽しさがあるんだからね。



ファー　サイド　ムーン

FAR SIDE MOON 地球防衛軍 II

アートディンク

■対応機種：PC-9801VM以降（5"2HD,3.5"2HD各 3 枚組）
■価　　格：9,500円

Written by 神崎　祥生

「A列車でいこう」「大海令」「ハウ・メニ・ロボット」など個性的なシミュレーション・ゲームを送りだしてきたアートディンク。これは86年の作品のリファイン版。

プレイヤーが設計し，思考ルーチンを組み込んだ6機の戦闘機でコンピュータと戦うリアルタイムSFシミュレーション・ゲーム。

プログラミングの要素もあってちょっと難解だけど，理解すればするほどおもしろさがでてきてかなり熱くなれるゲームだ。

シューティングSLG

一口に言ってしまうと，これは「シューティング・ゲームを自動でやってくれるシミュレーション」って感じのゲームなんですね。

プレイヤーの設計した戦闘機（MACS）が，プレイヤーの与えたプログラムにしたがってリアルタイムで動き，敵戦闘機と空中戦を繰り広げます。プレイヤーは戦況を見ながら，各戦闘機にある程度の指示を与えたり，新しい機体を投入したりするわけです

ゲームの目的は，敵基地を撃破すること。輸送機から地上攻撃用ロボット「ポーン」を送り込み，敵基地を防衛するポーンと戦わせます。この戦闘もほとんど自動で行なわれます。

各MACSは最大12の部品で構成され，用途によってその設計，内蔵プログラムが異なります。

必要最低限の機種，プログラムは最初から用意されていますが，もちろん自分で作るのがこのゲームの楽しみ。

自分で作った戦闘機やプログラムはデータベースに保存しておくこともできます。

シナリオ

ゲームのストーリーは，前作の続編といった設定になっています。

『かつての宿敵，UE（Unidentified Enemy……正体不明の敵）が月の裏側の「ファー・サイド・ムーン」を襲い，基地を建設した。無人宇宙艇MACSでこれを攻撃し，地球圏を防衛せよ』

シナリオは，

① 月面 PROJECT"MOTHER"
② 火星 PROJECT"FATHER"
③ 木星 PROJECT"JUPITER"
④ 土星 PROJECT"FINAL"

の4本を連続してプレイするキャンペーン形式になっています。

ゲームの進行

具体的なゲームの進行にそって見ていきましょう。

スタート時には，敵味方六つずつの基地がマップ上に配置されています。データベースでそれぞれの基地から発進させる機体を選び，方向を選んで打ち上げます。

すると各機はぷよぷよと離陸し，組み込まれたプログラムにしたがって飛行を開始します。同時に敵基地からも敵機が発進し，戦闘がはじまります。

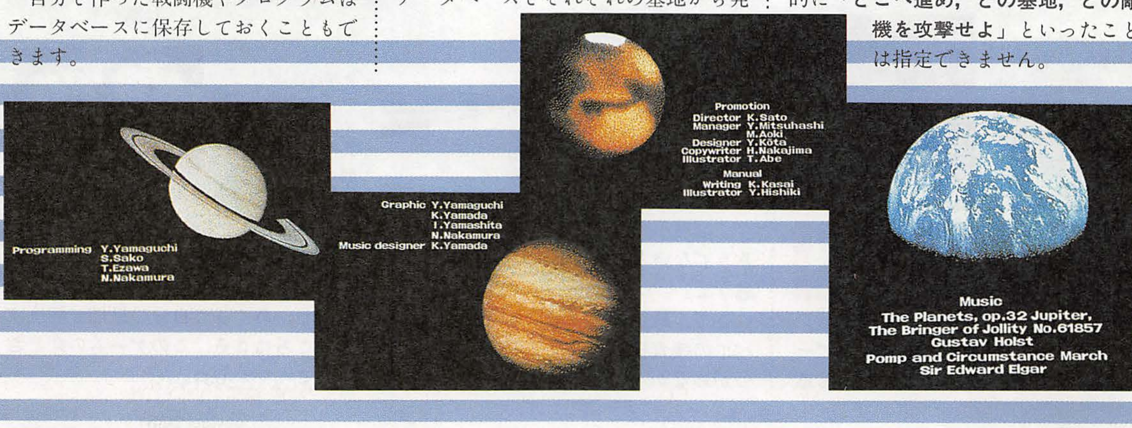
各基地はそれぞれのMACSの動きをモニターしています。プレイヤーがこのモニターを見ている間だけゲーム上の時間が進行し，その他の操作をしているときは止まっているわけです。

戦闘はまさにシューティングという感じでさまざまな方向に弾が発射され回避，追撃，体当たり……と見ていてなかなか手に汗を握るものがあります。

1機ごとに耐久ゲージが表示されています。これを超えるダメージを受けたり，他の機体（敵でも味方でも）に衝突したりすると撃破されます。

一つの基地からは一度に1機しか発進できません。その機体が撃破，もしくは自爆して失われたとき，または基地に無事帰還した場合は，つぎの機体を選んで発進させることができます。

『大戦略III』などとちがって，具体的に**「どこへ進め，どの基地，どの敵機を攻撃せよ」**といったことは指定できません。



各機のプログラムはすべて,「**ある種類の敵(または味方)を感知したらどういう種類の行動をとれ**」といったように，抽象的な指定しかできないのです。

また，飛行中の機体に対してプレイヤーが与えることのできる指示の内容も限られています。つまり，いったん離陸させたら最後，行動はかなりの部分が戦闘機まかせになるわけです。

下手をすると，目的を失った機体が自爆も回収もできずに関係ないエリアをただよう，といった事態も起こります。

プレイヤーはあらかじめ，どの機体がどんなふうに動くかを予想し，適切なタイミングでフィールドに放ってやらねばなりません。

フェイズやターンの概念はなく，特にきまった進行があるわけではありませんが，標準的な攻撃手順としては，

①偵察機を発進させ，敵基地にビーコン(発信機)を打ち込む。

②ポーン搭載機を発進させる。ポーン搭載機は打ち込まれたビーコンに従って飛び，敵基地にポーンを投下する。

この繰り返しとなります。偵察機やポーン搭載機には攻撃能力がないのでこの間は戦闘機，護衛機で制空権を確保します。

もちろん敵は迎撃してきますし，同じようにこちらの基地を狙ってきます。何機かは防衛に回さなければならないでしょう。

攻撃と防御のバランスをとり，全体の戦況を把握し，戦力投入のタイミングをはかる……といった作業が，リアルタイムで進行します。最初は，6機を有機的に連動させるのはなかなかむずかしいかもしれません。

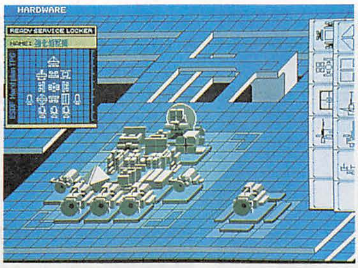
敵基地，または味方の基地にポーン



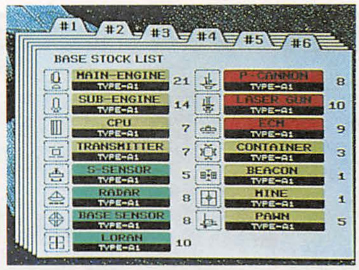


▲戦闘モニタ画面。青い丸が味方機，黄色いのが敵機。上にでているのが，プログラムの状況表示

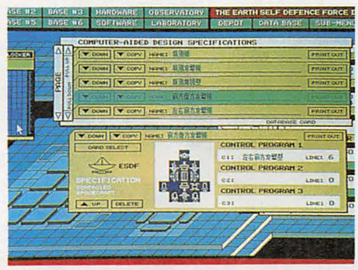
◀戦闘機同士が衝突した瞬間。たとえ味方同士でも，接触するとこうなる



▲ハードウエアの設計中。一つずつ部品を置いていく



▲基地#6の部品リスト。右に表示されているのが在庫数



▶戦闘機のデータベース。部品構成，搭載プログラムがわかる

が打ち込まれると，画面は切り替わってポーンどうしの一騎討ちとなります。ここでも，プレイヤーは「ATTACK」「DEFENSE」の2とおりの指示を与えるだけであとは自動的に進行します。

一つの基地には何台かのポーンが配備されていて，1台が撃破されると，つぎの1台がでてきます。輸送機は1回に1機のポーンしか運べませんから，数回にわたって輸送をしなければなりません。ポーンのストックがなくなると，その基地は破壊されます。

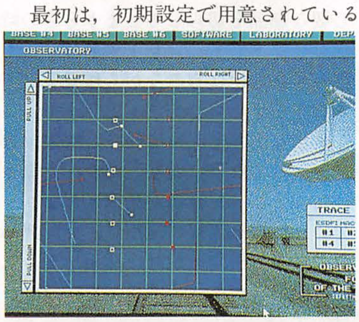
敵のすべての基地を破壊すれば，そのシナリオは終了，つぎに進めます。

ハードウエア

自分で機体を設計，プログラムできるのがやはりこのゲームの楽しいところです。まずはハードウエア(機体の設計)から説明しましょう。

フレームとなる15個の正方形の上に部品を選択して置いていきます。

最初は，初期設定で用意されている



▲地上基地ではこのように，全機の軌跡をトレースしている。1機ずつとりだして表示させることも可能

機体の構造をよく観察して，改良を加えていく……というのが早道です。

初期設定の機種もある程度は使えるわけですが，いろいろな弱点があったり効率が悪かったりします。そこでエンジンを増やすとか，よけいな部品を外(はず)して軽量化し，なおかつ部品の節約を計るとか……。いろいろ作って使ってみるうちに，各部品の特性，必要な性能がわかってきます。

部品の組合せにはさまざまな制限があって，多機能かつ強力な「万能機」は作りにくくなっています。またそういう欲張った機体は部品の消費効率が悪いのも確かで，むしろ機能を限定した機体を多数そろえていったほうがいいでしょう。

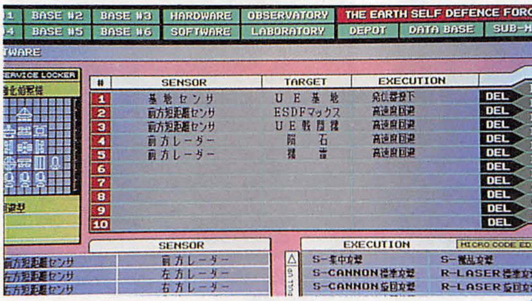
ソフトウエア

設計した機体には，どう行動するかというプログラムを組み込まねばなりません。

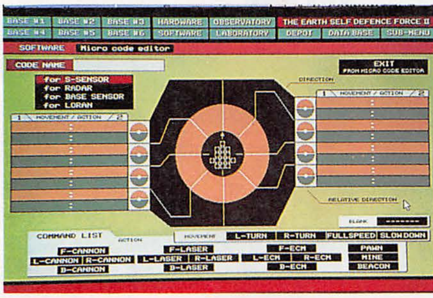
ここはちょっとしたプログラム言語のようになっています。もっとも，別

▼UE基地。ポーン対ポーンの戦闘。高速で移動し，反射レーザーを撃ちまくる



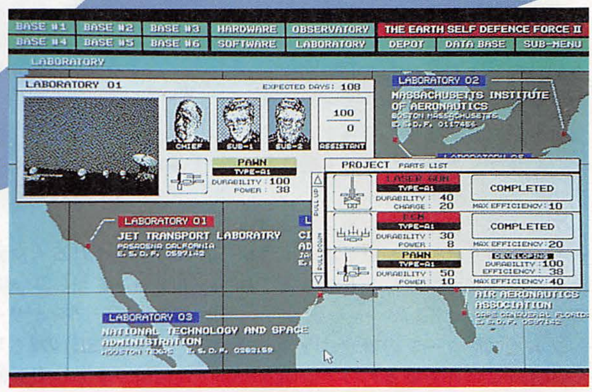


◀ソフトウエア（搭載プログラム）はこのように書く。1行目は，「基地センサがUE基地を発見したら発信機を投下する」という意味



◀マイクロ・コード・エディタ。センサーの角度、行動スピードなどを細かく定義する

▼研究所。スタッフ3人に助手を数名つけ，研究題目を与えると，部品の性能が上がっていく



にそれほど専門知識がいるわけじゃありません。

具体的には，

「Aセンサ一がBを感知したらCという行動をせよ」

という文のA，B，Cの部分に，あらかじめ用意されている語群から言葉を選んでいれていくわけです。この3語からなる文をいくつか並べて一つのプログラムを作る，つまり「IF～THEN……」文のかたまりを作るわけです。

これも，用意されているものを参考にするのが早道です。

一つの機種には3種類のプログラムを搭載することができます。通信機を搭載した機体なら，飛行中にこれを切り換えることで，ある程度動きをコントロールすることも可能です。

たとえば，攻撃用プログラムを回避用プログラムに切り換えることで敵機との衝突を避けたり，逆に回避用プログラムを切ることできわどいタイミングで敵基地に突入させたり……といったことができるわけです。

さらに，もっと細かいタイミング調整するには，たとえば，「＊＊センサーがXX～YYまでの角度で，☆☆がZZの方向に動くのを感知したら，AAのスピードでBBに旋回して云々」といったところまで細かく規定することもできます。

プログラムに使われている「高速度旋回」「集中攻撃」といった言葉の具体的な意味を「マイクロコード・エディタ」を使って定義し直すわけです(……わかる？)。

ここまでくると気分はもうほとんどプログラマー。

補給と開発

地球上には，6か所の研究施設がありここで研究を行なうことによって，各部品の性能をアップすることができます。ただし，これは最初からある部品の各数値が上がるだけで，「画期的な新兵器がでてくる」というわけではないので，ゲームをしていてちょっと実感しにくいかもしれません。

戦闘機の部品が足りなくなった場合は，軌道上のステーションから補給できます。ただしこれにも数に限りがあります。

このゲームには，「開発」と「補給」はありますが，「生産」はないのです。必要な部品を切らしてしまうとその時点でアウトです。プレイヤーはいつも部品の在庫をにらみながら作戦を立てることを強いられます。

貴重な部品を大量に使った機体をむやみに敵の攻撃にさらしたり，自爆させたりといった行為が命取りになります。1機1機を大切に運用し，また部品数の少ない機体を設計，活用する，といったことがキー・ポイントになるわけです。

「フルメタル感覚」のグラフィック

前作「地球防衛軍」とくらべて変わったところは，まずなんといってもグラフィック。

16色モード対応，写真のスキャナ取り込みを多用したグラフィックは，98用のゲームとしては文句なくピカ一。

よけいな装飾を省いて，実用ツール風にかっちりとまとめたアイコン，ウインドゥなどの画面配置なども，かなりのセンスだと思います。

そのほか，プログラムのデータが保存できたり，通信機でプログラムの変更ができたり，といったことも今回の変更点。

かなりマニアックだった前作にくらべると，取っつきやすく，遊びやすくなっています。

難解さがすてき

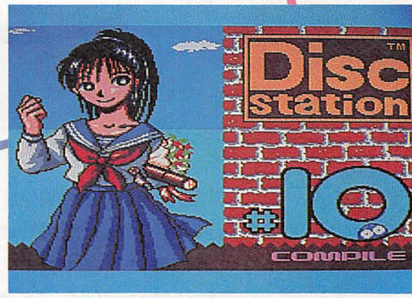
なにしろこのゲーム，90ページぐらいのマニュアルをすべて理解しなければ操作できないという代物で（マニュアルを見ずに直感的に操作できる部分が少ない)，はたで見てても何が起こってるやらさっぱりわからず（グラフィック・ツールでもいじくってるようにしか見えないらしい)，とんでもなく難解なゲームだと思われがちですが，単にちょっと抽象的な表現が多いだけで，理解してしまえばじつに味のある，おもしろいゲームです。

シミュレーションは少しぐらいわかりにくいのも味のうちだ，という意見もありまして（シミュレートされる事象自体の難解さがそのまま反映される場合，それは必ずしも欠点ではないと思います)，このくらい骨のあるゲームもいいんじゃないかという感じがします。

ディスクステーション3月号

コンパイル

DS #10



対応機種：MSX2／MSX2+
価　　格：1,940円
発 売 日：2月10日

Written by 西Joe和彦

はい，今月もやってまいりました毎度おなじみのディスクステーションでございます。月刊化にもなり，もはや完全に固定ファンを得た今，ディスクステーションにはさらなる内容の充実が求められてくるでしょう。ここぞコンパイルのふんばりどころ，これからもディスクステーションに大きな期待をしてしまうのです！

今月もちょっとすごいぞ

アルバトロス2 マスターズヒストリー

ゴルフゲームの歴史に赫然と輝く金字塔『アルバトロス』。その続編にあたるのがこの『マスターズヒストリー』です。98版で好評を博しているこのゲームが，MSXにも登場というわけです。バリバリのアクション・ゲームで有名な日本テレネットですが，この『マスターズヒストリー』では実際のゴルフをしつこいまでに精密に再現，テレネットらしからぬ意外な（失礼！）面で，その技術を見せてくれてます。

ゴルフに興味のない人でも，これを見たら『マスターズヒストリー』がほしくなっちゃうゾ。お小遣い，ためておかなきゃね！

ブラスター・バーン

連載シューティングの『ブラスター・バーン』，2回目の今回は…？

「さらにパワー・アップしつづけるスピードに，君の腕は休むことを忘れてしまうだろう」とは，コンパイルの方の談。『アレスタ2』よりもスゴくなっちゃったら…はっきり言ってコワイ気がしますね…

ハルノート・デモ

ディスクステーションはゲームばかりじゃないぞ！って感じで登場するのがこれ，HAL研究所の『ハルノート』。他のゲームソフトもスゴイけど，私はこっちのほうに大きな興味を覚えました。

何やらスゴイ実用ソフトです。住所録，表計算等のデータベース，ワープロ，図形プロセッサ等の機能をぜ～んぶまとめてしまったという感じのソフトなんです。

サンプルのディスクだけしかなかったので，ひょっとすると異なる点もあるかもしれませんが，それにしてもスゴイものだと言うことにまちがいはなさそうです。今回のデモは，その機能をひとつひとつプルダウンして見せてくれます。一見の価値はあると思いますよ！

いいんですか？載せて…

困っちゃったなぁ～。本当にいいんでしょうか。これ紹介しても…。

ピンクソックス1＆2

ディスクマガジン形式のこのコーナーですが，今回はピンクソックス・ギャルズの1人，まなみちゃんのプロフィール，連載小説「Hslf Time Lover（ハーフタイムラバー）」の紹介，そして何か妙な4コママンガ「どしどしふんどし」が入っています。

はっきり言って「どしどし…」は笑えます。

電脳学園

前回は年末進行の犠牲になってしまったという電脳ちゃんをもう一度！との要望にお答えしまして…ということらしいです。

夜の天使達・私鉄沿線殺人事件

まるで土曜夜9時のサスペンス劇場のようなタイトル，じつは美少女AVGだそうです。暴力団抗争に巻き込まれた美少女の謎とは……？



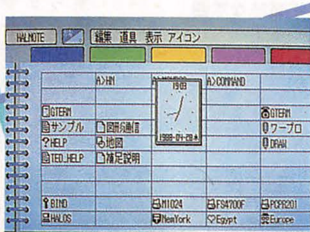
▼これが噂の4コマ『どしどしふんどし』。当然1コマ目しか見せてあげないよ



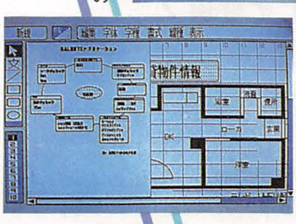
▼ピンクソックスに入ってる小説『ハーフタイムラバー』何ともいえない美しいグラフィックだ。



▶ワープロモードの画面だ！



▲ハルノート・メニー画面だ！



◀で，こっちがグラフィック・エディタだ。

CHALLENGE!X68000

チャレンジ！X68000

Written by 佐久間亮介

みなさん，こんにちは。先日，東京にも雪がつもり，学校への登下校で四苦八苦した人も多いのではないかな？ボクなんかは，その日はバスで登校して遅刻してしまいました。登下校にはやっぱり自転車が一番，と思い知らされた1日でした。

さて今月はビクター音産の話題のソフト『ダンジョンマスター』と，ボーステックの人気小説のゲーム化『銀河英雄伝説』，そしてブロダーバンドジャパンからは米国マッキントッシュのオリジナル・ゲームからの移植作『シャッフルパック・カフェ』をお届けしましょう。



あの超話題ソフトがついに移植！

ダンジョンマスター　ビクター音産

アメリカで大ヒットした『ダンジョンマスター』がついに国内機種に移植されました。しかも，その移植機種のうちの1台が私達のX68Kなのですから，喜ばずにはいられません。

『ダンジョンマスター』はその名のとおり，3D表示されるダンジョン内を迷宮最下部を目指して探索(たんさく)していきます。これだけ聞くと，ごくありふれたRPGととらえがちですが，『ダンジョンマスター』の最大の魅力は，多種多彩な数々のトラップとプレイヤーの行動の幅広い自由さなのです。

たとえば迷宮に落ちているリンゴ一つをとってみても，自分で食べて体力を回復させることもできれば，敵に投げつけることによって武器にもなり，さらにはトラップなどを回避するための道具としても使うことができるというわけです。

トラップにしても，床を踏むと開くドアや鍵を使わないと開かないドアやピットなど基本的なものからあっと驚くようなものまで，さまざまな種類が登場します。それらの多くがメッセージではなく，実際に画面上でビジュアルとして確認することができるのですから，雰囲気が盛りあがらないはずはありませんよね。

ビジュアルの美しさにも注目しましょう。X68Kという機種の性能を活かしたきれいなグラフィックですよね。グラフィックが美しいほどロードする回数が多かったり，時間がかかったりするのでは，と不安を持つ人もいるかもしれませんね。この『ダンジョンマスター』では階段の昇降時にロードをするようになっています。ですから，実際に迷宮内を歩いているときに，いきなりロードのためにゲームが中断してしまうことはありません。ちょうどいい休息といった感じなのです。

この『ダンジョンマスター』の68K版は，なんとオリジナルを開発したFTLという会社自らが開発しています。そのため完全にオリジナルそのままの移植となっているはずです。移植版というと，その移植の程度が心配されるだけに，これはとてもうれしいことですよね。

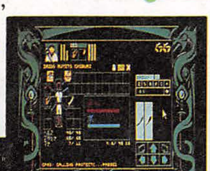
『ダンジョンマスター』68K版は，1月26日に発売されましたから，もう店頭に並んでいるでしょう。迷わずに購入するだけの価値のあるソフトですよ。



◀戦闘シーンでは実際に物を投げて，敵にダメージを負わせることも可能だ。持ち物には他にもさまざまな使い道があるから，たくさん持って損はない



▲迷宮内はこんな感じのグラフィックで表示される。炬火が燃え尽きてくると，徐々に画面が暗くなっていくところが，不気味な雰囲気をうまく演出しているよ



◀キャラクターのステータス画面。キャラの目のところに道具を持っていくと道具の名称がわかったり，食べ物を口に持っていくと食事をしたりするのでとてもユニークだ



▲まずはパーティーを組むために仲間を選びださなくてはならない。迷宮内に点在する鏡（？）に映っているキャラクターの中から4人まで選択するんだ

田中芳樹氏の人気小説がSLGとして登場！

銀河英雄伝説　ボーステック



タイトルを聞いて「おやっ」と思う人がいるのではないでしょうか。そうです，あの田中芳樹氏の大人気小説である『銀河英雄伝説』（徳間書店刊）のゲーム化なのです。アニメやマンガからのゲーム化というのはよく耳にしますが，小説からのゲーム化というのはあまり聞きませんよね（もっとも，す

でにアニメ版が制作されてはいますが)。

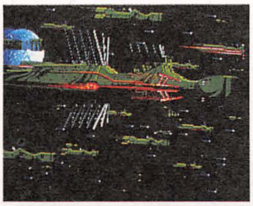
さて，この小説は宇宙を二分する二つの勢力間の戦争と人々のさまざまな思惑を描いたものなのですが，今回のゲーム化ではその戦争の部分だけにスポットをあて，見事にSLG化しています。舞台となる星系や登場する諸将など，原作を知っている人ならお馴染みのものばかりですので，ファンの人にはこたえられないのではないでしょうか。

戦闘シーンは美しいグラフィックによるアニメ処理やADPCMを使用したリアルな効果音によって，その場の雰囲気を高めてくれます。このへんの処理は，さすがX68K！と，うならずにはいられないでしょう。

いろんなところで原作の持つ雰囲気を壊さずにゲームにしよう，という制作側の配慮が見られ，とても大切に作ったことがわかります。

原作のファンの人なら，まちがいなく，買っても損はしないでしょう。原作を知らない人でもSLGが大好き！という人にもお勧めです。ただ，できれば原作に1度目を通しておくことをお勧めします。

この『銀河英雄伝説』も1月26日に発売されました。



◀ゲーム冒頭には美しいビジュアルによるデモを見ることができる。これからゲームをはじめる人にとっては，臨場感が高まることまちがいなしだぞ



▲ゲームはこのような画面が基本となって進行していく。もちろんマウスでプレイすることができるから，操作方法も簡単だ



▶シナリオは5本の中から選ぶことができる。各シナリオは勝利条件がちがうので，シナリオにあった戦略を考えてプレイしよう



▼敵艦隊との戦闘は迫力のアニメーション処理によって展開していくんだ。きれいなグラフィックとリアルな効果音が実戦さながらの雰囲気をだしてくれるよ



一瞬の隙をついてパックをゴールに叩き込め！
シャッフルパック・カフェ

ブロダーバンドジャパン

よく，ゲーム・センターなどでホッケーのテーブル版のようなゲームを見かけませんか？ そうです，この『シャッフルパック・カフェ』はパソコン上であのゲームを楽しめるものなのです。ルールも簡単，相手のゴールに赤いパックを叩き込めばいいだけですが，もちろん相手だって，みすみすやられるわけではありませんから，白熱した戦いが繰り広げられるはずです。

今回，X68Kに移植されたこのシャッフルパック・カフェ，ADPCMによる効果音など，より現実に近い興奮を得ることができるようになりました。もちろんFM音源によるBGMも奏(かな)でられますから，雰囲気に関してはバッチリです。

また，台上に障害物を登場させたり，自分のラケットの大きさが変えられたりなどパソコンならではの特別ルールも満載していますから，「なにもパソコンでこのゲームを……」と思っている人にも満足してもらえるでしょう。

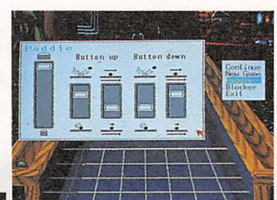
プレイヤーの対戦相手となる人物も豊富で，それぞれがじつに個性的なゲーム展開を繰り広げるのも魅力です。難易度も人物によってかなり差がでてきますから，全員をひれ伏さすためには相当の時間が必要となるでしょうね。

こういった海外からの移植作が国内の作品に及ぼす影響というのは，なかなか大切なことではないでしょうか。この『シャッフルパック・カフェ』を見ても，どこか日本にはないセンスを感じずにはいられません。

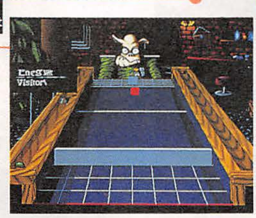
『シャッフルパック・カフェ』はもうすでに店頭に並んでいます。ぜひ，プレイしてほしい作品です。



◀対戦相手ごとにこんなプロフィールが表示される。相手の特徴なども記載されているから，試合前にそれぞれ研究しておくといいかもね



▲ラケットの大きさや反射角はここで変えることができるんだ。左写真のようなコートの幅いっぱいのラケットまで設定できるから楽しみかたもいろいろだよ



▶ゲームは誰でも1度はプレイしたことがあるはず。赤いパックをラケットで打ち返して，相手のゴールに入れれば得点だ。おや？自分のラケットがやたらとでかい！

特報！ イースIIIがついにX68Kで！！

あの日本ファルコムの人気作品『ワンダラーズフロムイース』が，ついにX68Kに移植，発売されることになりました。前々から噂だけが先行していたこともあり，ユーザーの人たちも真偽のほどを確かめる術がなかったのではないでしょうか。

今回の移植に際して，グラフィック，音楽がハードの性能にあわせて格段にグレード・アップしているとのことですから，これは期待せずにはいられませんよね。

発売日は3月24日(土)。今月は写真等が間に合いませんでしたが，近いうちに特集を組みたいですね。みなさん，期待して待っていましょう！

CHALLENGE! PC Engine

チャレンジ! PCエンジン

みなさん，こんにちは！今月のPCEngineコーナーは，期待度NO.1のNECアベニューの「スーパーダライアス」と，ド派手なパワーアップが魅力のアイ・ジー・エスの「サイバーコア」，２月発売と聞いてワクワクしていたのに４月発売になってしまったアイレムの「イメージファイト」，CD-ROMを使った読物，ビクター音楽産業の「ウルトラ・ボックス」と「マジカル・サウルス・ツアー」を順に紹介していきます。それでは御一緒にどうぞ。

Written by　石井弘一

スーパーダライアス

NECアベニュー
3月16日発売　価格：6,800円

さて，いよいよ発売がせまってきたこの「スーパーダライアス」，きっと「ダライアス」を知らない人はいないと思うので，どこがスーパーなのか，そのへんを………え？ゲーム・センターの出入り禁止につき「ダライアス」も写真でしか見たことがないって？これは失礼しました。ではストーリーから紹介していくことにしましょう。

ストーリー

異星人〝ベルサー〟の来襲により，死の星と化した惑星ダライアス。生き残ったプロコとティアットの2人は，戦闘機〝シルバーホーク〟でダライアス脱出を決意する。

だが，行く手には，ベルサーの罠が張りめぐらされていた。

はたしてプロコとティアットはベルサー軍団の包囲網(ほういもう)をぬけ，惑星ダライアスを脱出することができるのだろうか？！



▶シルバーホークに乗り込み発進だ！！


◀ゾーンBに待っていたのは巨大いそぎんちゃく「エレクトリックファン」だ


▶針千本こと「スチールスピン」はレーザー光線を嵐のようにまいてくるぞ

脱出するにはまずパワーアップ

シルバーホークには対空用と対地用の武器があり，それぞれパワーアップ・カプセルを一定個数取ることにより，より強力な武器に変化していきます。そして，対空，対地以外のパワーアップ・カプセルを取ることによりシールド（カプセルを取り続ければより強力になります）がついたり敵を全滅させることもあります。

つぎに面構成ですが，下の図を見てもらえばわかるように，7ラウンド・クリアでエンディングとなっています。ですから1回のプレイではすべてを見ることはできないのがこのダライアスというゲームの特徴でもあるのです。

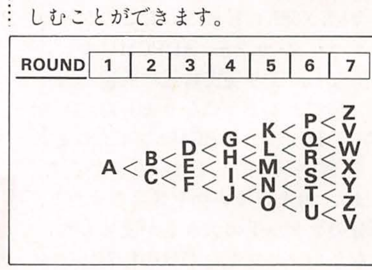
さらに付け加えれば全26ゾーン（A～Zまでの各ゾーン）を守っている巨大戦艦もすべてちがうものが用意されているのです。これはアーケード版ですらできなかったことで，私自身もいったいどんな攻撃をしてくるのかとても楽しみです。


◀「ハイパースティング」は誘導弾の嵐。心してかかれ！


▼「ドリオサーム」の動きに惑わされるな

ドルビー・サラウンド対応!!

この「スーパーダライアス」は通常の家庭用テレビやオーディオ設備でも十分CDサウンドが楽しめるようになっていますが，市販のドルビーサラウンド対応のアンプ及びスピーカーに接続すれば，より迫力のある立体音響を楽しむことができます。



▲全26ゾーンのマップ

サイバーコア

アイ・ジー・エス
3月9日発売　価格6,700円

サイバーコアは縦型の強制スクロールのシューティング・ゲームです。ステージ数は森林面や砂漠面など全部で8ステージあります。

ストーリーは，巨大なバイオモンスターと化した昆虫（ハイパーインセクト）に支配された地球を奪回すべく，外宇宙の超生命体「キマイラ」と合体した主人公が，ハイパーインセクトの



▶同じ色のアイテムを取り続けるとどんどんパワーアップしていくぞ



◀特殊戦闘モードのカマキリ。ブーメランで敵の弾を破壊しながらガンガン進もう

▼2面のボスはサイド・クロース



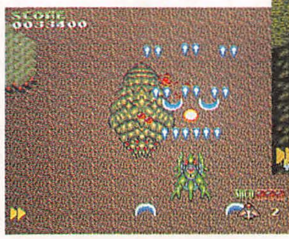
中心を叩くべく出撃していくというものです。

ここにでてくる「キマイラ」というのは，あらゆる生命体を体に取り込み成長を続けていく超生命体のことで，この能力を使って主人公はパワーアップしていくわけです。

パワーアップ・アイテムは4種類の昆虫になっていて，カブト虫，ハチ，チョウ，カマキリのタイプがあります。

同じアイテムを取ることにより，バイオ・フォーメーション，メカニカル・フォーメーション，特殊戦闘モードと変化していきます。

とにかくこの特殊戦闘モードがド派手で，画面のまん中にいるだけでボスのところまでいけちゃったりするステージもあるんですぞ。



▶1面のボスは芋虫のおばけみたいなソリッドワームだ



▲ハチの特殊戦闘モード貫通弾は使えそうで使えない

ウルトラ・ボックス

CD-ROMソフトだけどゲームじゃない

ビクター音産

4月発売予定　価格：4,800円



▲発売が楽しみ！ウルトラ・ボックス

4月に創刊号が発売されるCD-ROMソフト「ウルトラ・ボックス」は，世界初のCD-ROMマガジンというわけ。

内容はかなり変化に富んでいて，アクション，シミュレーション，アドベンチャーなどのゲームが入っていたり，注目の新作ゲーム先取り情報などのゲーム関係の情報も入っています。

読者も参加できるお便りコーナー「じゃんじゃんボックス」や小栗香織ちゃんとデートをしながら，原宿，渋谷のトレンディーなお店の情報がわかってしまうという「実用！？デート講座(香織ちゃんと原宿編)」，ラッシャー木村の星占いコーナー「星に願いを」などなどコーナーの名前だけ聞いても吹きだしてしまうようなものばかり，発売が楽しみです。

マジカル・サウルス・ツアー

最新恐竜図解大事典

ビクター音産

4月末発売予定　価格未定

みなさんは知っていましたか？　北極圏や中国，南米など世界各地で新種の恐竜の化石が発見されていたことを。そしてその化石が証拠となり，いままで想像すらできなかったような数々のダイナミックな仮説が新たに登場したことを。え，知らない？それは残念。

今，恐竜の研究がかなりのスピードで進歩し，世界中で注目を集めています。

そして，恐竜の世界のすばらしさをみんなに知ってもらうために作られたのがこの「マジカル・サウルス・ツアー」です。

内容のほうは，いろいろな角度から恐竜の世界を楽しめるようにたくさんのモードが用意されています。そして，体長，強さ，体重などのベスト10が見れるバラエティー・モードや，恐竜の絶滅説をアニメ，ナレーション入りで紹介するエンディング・モードが入っています。

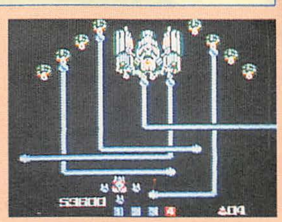


◀これでキミも恐竜博士だ！やった一！

チャレンジFCコーナー(?)　イメージファイト

アイレム

PCEngine用の「イメージファイト」が急遽2月から4月発売に延びました。そこで，ここでは3月に先行して発売されるファミコン版の「イメージファイト」の画面で勘弁してもらうとして，またの機会にくわしくやりたいと思います。



▶エンジン用では安全地帯がなくなっているぞ！



▲ファミコン版のほうもよろしく！

CHALLENGE! SEGA MEGADRIVE ©SEGA

チャレンジ!セガ・メガドライブ

written by MUNEPI♬

まだまだ寒いけどみんな元気? 89年の暮れにひいた風邪が不摂生のためになかなか治らず，最近になってようやく元気を取り戻したMUNEPI♬です。気がつけばもう3月号。来月から誌面刷新のベーマガだけど，まずは今月，はりきってはじめるとしよう。

さて，今月紹介するソフトは3本。『ゴーストバスターズ』と『機動警察パトレイバー』，そして『重装機兵レイノス』というラインアップ。前者の二つは共に版権もので，セガから。最後の『レイノス』はメサイヤ(NCS)から発売されるものだ。

それでは，それでは。

人気アニメがAVGに!――『機動警察パトレイバー』

『機動警察パトレイバー』って知ってる? 『天使のたまご』などで有名な押井 守が監督を担当しているのをはじめ，『究極超人あ～る』のゆうきまさみや『ロードス島戦記』の出淵 裕，高田明美などの知る人ぞ知る豪華スタッフが参加しているOAV(オリジナル・アニメ・ビデオ)だ。内容のおもしろさはもちろんのこと，従来のものに比べて1本あたりの価格が安いことも手伝って，大人気を博しているんだけど，その人気OAVがメガドライブ用のゲームになったんだ(TVアニメも放映中)。

突如勃発したクーデターによって，監禁状態に陥った第2小隊(アニメで主人公たちが所属する隊)を救う……，というのがストーリーの大まかな流れ。プレイヤーは第2小隊に所属したばかりのニュー・フェイス。野明や遊馬を救えるのは面の割れていない君しかいない，というワケだ。

ジャンルはアドベンチャーで，もちろんコマンド選択式。取材した時点でのバージョンでは，移動や戦闘のシーンが『ドラゴンクエスト』風に仕上がっていたんだけど，かなり変更されるそうなので，製品版でどうなるかはまだ未定とのこと。

はやく実物を見てみたいもんだね。





▲『パトレイバー』を見たことある人ならお馴染みのメンバーがズラリ勢ぞろい。喋りかたもうまく特徴をとらえているようだ▼







▲最初に隊長の後藤から「隊員に会え」との指示を受ける。まずは登場人物を一通り把握しろ，ということなのだ



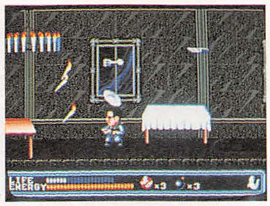
▲ひととおりの登場人物に会うと1日が終わり，宿直の夜を迎えることになる。ふと目覚めるとどうもようすが変。屋上にある監視塔に登ってみると，敷地内には見慣れない戦車が……。監禁された野明たちを救うことはできるのか?▶



前にもあったっけ？――『ゴーストバスターズ』

メガドライブのゲームで『ゴーストバスターズ』が発売されるとはじめて聞いたとき，「あれ？」と思った人が少なからずいると思う。ボクもその1人。

富士通からまだFM-XなるMSXが現役で発売されていた頃，確かに同じタイトルのゲームが発売されていた。機種はMSXだったと記憶している（ファミコンでもでてたっけ？）。あまりいいデキのゲームではなかっただけに，「え？あんなのでるの？」と不安にかられてしまったんだけど，今度のこれはまったくの別物。



◀一番報酬の安い幽霊屋敷。フォークやナイフが襲ってきたり，映画で見たようなゴーストも登場する。キャラクターはお馴染みの3人の中からゲームの最初に選ぶことができる。ダメージを受けたときのポーズやジャンプ力，歩く速さなどがちがう

今度の『ゴーストバスターズ』は，上下左右スクロールのアクション・ゲーム。暴れ回るゴーストに悩まされる依頼人のため，お屋敷や高層マンションにゴースト退治に行くお馴染み（なじ）みの面々の活躍を描いているんだ。ゴーストのせいだか知らないけれど，建物の中はまるで迷路のようになっている。特定の場所にいる中ボスを倒して封印を解けば，ボスキャラのいる場所への道が開く。で，ボスキャラを倒せばラウンド・クリア。全部で6ラウンド。



▲建物の中はまるで迷路。スタート・ボタンを押せば，マップが表示され，まだ行ったことのない部分などが一目でわかる。この状態で武器やアイテムなどを選択したりもできる



▲これが街の景観。いくつか目立つ建物があるのだが，そこが問題の場所。難易度によってもらえる報酬がちがうから，金額の安いところから攻めるのが無難



▲
◀道具屋さんと武器屋さん。ゴーストを退治している途中でも，戻って買いにくることができる。海外バージョンだからメッセージは英語。もちろん発売されるときには日本語メッセージになってるよ



▲2番目に安いのはマンション。中に入ってみると氷に閉ざされたとても寒そうな世界なのだ。プレイヤーが手にしている武器は，あの無許可の核融合炉を使用した光線銃

正体不明の敵を叩け！――『重装機兵レイノス』

メサイヤから発売されるこの『重装機兵レイノス』はSFアニメ調のアクション・シューティング・ゲーム。なかなか見所のある1本なのだ。

――時は未来。第3次世界大戦からのめざましい復興（ふっこう）を遂げた人類は資源の枯渇（こかつ）した地球を離れ，宇宙へと進出して行った。ところが宇宙の多大な資源はその利権をめぐる争いという形で，またもや主要各国の間に醜い争いを生みだしてしまった。第4次世界大戦の勃発（ぼっぱつ）である。この大戦は前の三度の大戦以上に大規模かつ凄惨（せいさん）なものとなった。参戦各国の戦力，経済力は著しく低下し，和平協定が結ばれることとなった。が，この戦争の陰で，外宇宙へと進出していた探査隊は見捨てられ，連絡はすでに途絶（とだ）えていた。第4次大戦後，外惑星での治安（ちあん）維持のための惑星条約機構軍が各国間で結成されたが，その実態は，他国が資源を独占しないように監視しようというものだった。そんな折り，木星の衛星ガニメデの資源採掘（さいくつ）基地が何者かによる攻撃を受けた……。

とまあ，ちょっと長いけどこれがプ





▼
◀『レイノス』のオープニング・デモ。プロローグが英語で語られる。なかなかかっこいいぞ

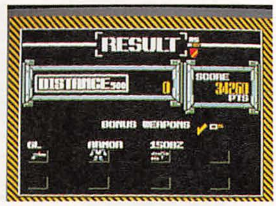


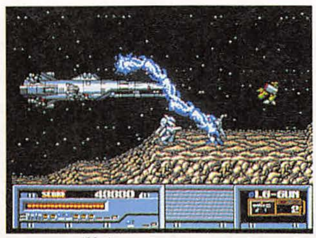
▲突如襲ってきた正体不明の敵。ステージ1では突撃艦を味方基地からなるべく遠い地点で撃破するのが目的。距離があるほどボーナスも高い

▼これが突撃艦だ。突撃艦にばかり気を取られていると，雑魚キャラにやられてしまうぞ。画面左下にあるオレンジ色のゲージはダメージ・メーター。これがなくなるとゲーム・オーバーなんだけど，ダメージは時間がたつと少しずつ回復していく

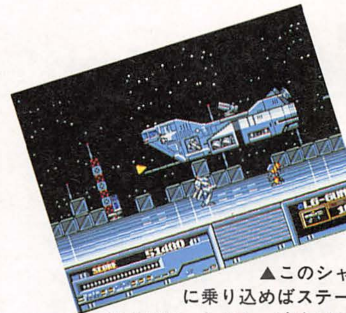


▼ステージ1の戦果。どのステージでもそうだけど，高得点をあげるほどつぎのステージで装備できる武器が増える



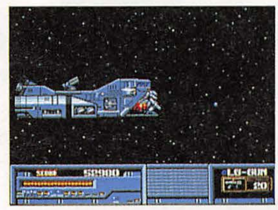


▲基地を放棄(ほうき)しガニメデから脱出するため，宇宙港までの退路を開くのがステージ2の目的。バーサットという駆逐艦が上空から援護してくれていたのだが，謎の青い機動機兵から攻撃されてしまい……



▲このシャトルに乗り込めばステージ2はクリア。しかし，味方がなるべくたくさん乗り込んでからのほうが点が高いぞ

▼ステージ3は"大気圏突入"。3か月の時が過ぎ，反撃の体勢が整った。目指すは敵の前線基地。ところが大気圏突入の直前に敵戦艦の迎撃を受けた。目的は突入の直前まで敵機動兵器を撃破し，シャトルを護衛し，一定時間内にシャトルへと帰還すること



ロローグ。ストーリーだとかメカの設定だとかに力の入っているゲームで，マニュアルには，ゲーム中に登場するメカの設定資料みたいなのが載っているページもある。

ゲームはストーリーにあわせて八つのミッションからなる。それぞれちがったシチュエーションが用意されていて，クリア条件もさまざま。プレイヤーが操縦する以外の味方キャラが勝手に動いていたりもしてなかなか雰囲気作りに気を配っているのがうかがえる。

はっきり言ってボクはこのゲームがとても気に入ってしまった。要チェックの1本だと思う。

▶敵の攻撃はかなり厳しい。あまり下のほうへいくと大気との摩擦で自機から火花が散る。こういった細かい演出が随所に見られるのが楽しい



ついに発表! メガドライブ用ジョイスティック

メガドライブで遊んでいて，「ジョイスティックさえあれば！」なんて思ったことない？　たとえば『サンダーフォースIIMD』や『TATSUJIN』みたいに超過激なシューティング・ゲームで遊んでるとき。でてくる敵があれだけたくさん弾を吐いてくるゲームだと，避けるのにかなり微妙な動きが要求される。そうなるとあの付属のパッドじゃイマイチ役不足。

ボクはパソコン用のジョイスティック端子をパッドの中央に強引に付けてしまったんだけど，メガドライブのトリガをフルに使うようなゲームではあまり役立ってくれないんだ。

セガから今度発売されるジョイスティックはそんな悩みを一挙に解決してくれる。スティックの部分はXE-1PROなんかと同じようにマイクロ・スイッチを使用していて業務用と同じ操作感覚。トリガは3個あるし，スタート・ボタンももちろん装備(当たり前だ)。連射機能もついてるから手が痛くなることもないよ。

発売時期や価格はまだ未定だけど，わかりしだいまたレポートするからね。



▶これが新しく発売されるジョイスティックだ。写真は海外向けの試作品のため，ロゴがちがう。横に置いてあるタバコの箱と比べてもらえればわかるけど，実際にみるとけっこう大きい

ビデオゲーム新作インフォメーション

タイトーも通信ゲームへ！『WGP』

タイトーから今月は3作。1作目は，『WGP』。これは，同社初の通信ゲームで，バイクレースが題材となっている。ゲームは，3周のスプリント・レースで行なう。各ラップごとにリミット・ポジションが設定されており，その順位内でラップすれば，つぎの周に進める。なお，リミット・ポジションは，ラップごとにスタート／フィニッシュ・ラインでチェックされるので，途中でそれ以下になっても，その周回内で順位をあげてリミット・ポジションをクリアすればOK。

ギアは，オートマチック，ノーマル，レーシングの中から選ぶことができる。

この『WGP』は3月に発売が予定されている。



▲タイトー『WGP』。通信機能搭載のバイク・レース・ゲーム



▲リミット・ポジション以内で走り抜けろ！



◀タイトー『苦胃頭捕物帳』。日本全国を旅して回るクイズ・ゲーム

2作目は，『苦胃頭捕物帳』。いわゆるクイズゲームだ。内容は，日本の各地方を巡り，その地方を治めるボスとクイズ合戦をして，勝ったらその地方を解放し，ボスも逮捕することができるというもの。各地方は四つのシーンからなり，それぞれ定められた正解のノルマを果たさねばならない。

誤答をするごとにおにぎりのストックが減っていき，これがゼロになるとゲーム・オーバーだが，ボスシーン後のボーナス・ステージのあみだゲームで，これを回復させることができる。

また，ゲーム中にコンピュータがプレイヤーの得意な問題傾向をチェックし，それらの問題を出題しないようにして難易度が調整されていく。

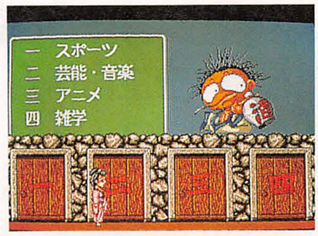
3作目は，『**あしたのジョー**』。あの名作ボクシング漫画の版権物だ。

『パンチアウト（任天堂）』のような視点が採用されている。力石やマンモス西などお馴染みのキャラクターが対戦相手として登場する。



▶これが『WGP』の筐体だ

▼各地方のボスに勝つと1ラウンド・クリアだ



カネコから高速スクロール・シューティング『エアバスター』

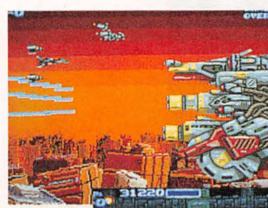
カネコといえば，タイトーの販売で『ヘビーユニット』等，セガの販売で『DJボーイ』を発表してきた会社だが，今回の『**エアバスター**』は，ナムコから販売されている。

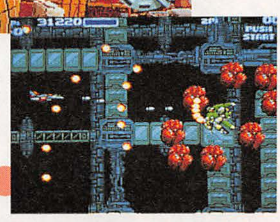
内容は，SF横スクロール・シューティング物。背景のスクロールがやたら高速なのが特徴。

操作は，8方向レバーとショット・ボタンで行なう。ボタンを押し続けて放すと，敵弾を粉砕し，すべての敵キャラにダメージを与えるバスター・フラッシュが使える。

パワーアップは，メイン・ショット・

▼カネコ『エアバスター』。横スクロール・シューティング





▲背景のスクロールが高速で実にスピーディ

パワーアップの他，ミサイル，サイドアタッカー，バンパー，リアーガン，6ウェイ，ヘルポットなどがある。

余談だが，面数表示に"PHASE"という表現を使ったり，デモ中に"HOW HIGH CAN YOU GET？"とメッセージがでたり，思うに，このゲームの作者は任天堂ファンであったにちがいない（前者は『マリオブラザーズ』の面表示，後者は『ドンキーコング』のメッセージに使われていた表現だ）。

スペース・シップに潜む恐るべき生命体！ SNK『SAR』

SNKからはすでに『SAR (SEARCH AND RESCUE)』が，発売となっている。これは，近未来，ある惑星へ旅立ち，連絡がとだえたスペース・シップに，救出と原因解明のために乗り込んだ2人の恐るべき体験を描いたゲームである。

操作は，SNKお得意の8方向ループレバーとショット，ジャンプの2ボタンで行なう。スペース・シップ内につぎつぎと現れる生命体や警備用メカを破壊しながら，先のエリアへと進んでいく。

武器は，オートマチック銃，ファイアー銃，ホーミング銃の3種類。パネルを拾うことによってチェンジすることができる。また，ショット・ボタンを押しっ放しにすることによって，特殊武器を使用することができ，これはそのとき持っていた武器によって，それぞれ異なる。内容は，波動波で直線上の敵を一掃する，一定時間シールドを張る，小ブラック・ホールを作って敵を吸い込む，の3種類。



◀SNK『SAR』。ループレバー採用のアクション・シューティング



▶波動波使用中。不気味な生命体をブッ飛ばせ

また，同社からこのたび，「NEO-GEO レンタル・システム」「マルチ・ビデオ・システム」というものが発表された。

前者は，言ってみれば業務用ビデオゲームのレンタル・システム。簡単に説明すると，コントローラ等の付属品をすべて装備したハードウエアとゲーム・カセットを個人にレンタルするというもの。そのまま家庭用TVに接続することで，家に居ながら業務用レベルのゲームが楽しめるというわけだ。さらに，メモリカードの採用で，いつでもゲームの継続プレイができる。

後者は，1台のゲーム機本体に6本までソフトを内蔵できるシステム。メモリカードを使うことによって，前述の「NEO-GEOシステム」との互換プレイが可能というもの。

TADより久々の新作『JUJU伝説』

TADといえば，トラックボールによる射撃ゲーム『カベール』で知られているが，このたび同社から久々に発表されたのが，『JUJU伝説』だ。

これは，魔王ヴーキメドロの魔法で猿の姿に変えられてしまった主人公JUJUが，敵にとらえられた恋人MIHOを救出するため，行く手をさえぎる数々の敵を倒しながら進んでいくというストーリー。

操作は，8方向レバーと攻撃，ジャンプの2ボタンで行なう。

アイテムを取ることによって，攻撃力，防御力，ジャンプ力をアップさせることができる。また，コインを一定数集めることによって1UPする。

ステージ数は全部で6。岩の洞窟，水中，火の洞窟，氷の洞窟，ジャングルなどの展開がある。



▲TAD『JUJU伝説』。横スクロール・アクション

▶主人公が猿に変えられてしまっているというのがユニーク

カプコン，続編路線へ全力疾走！『戦場の狼II』

カプコンから今月は2作。1作目は，何とあの大ヒット作『戦場の狼』の続編，その名も『**戦場の狼II**』。CPシステム第9弾にあたる。今回の最大の特徴は，3人同時プレイ可能ということ。そのため，3人プレイ用の特殊専用筐体での発売になるという話だ。

武器は，ライフル，グレネード・ランチャー，ショットガン，火炎放射器の4種類の中から選ぶことができる。

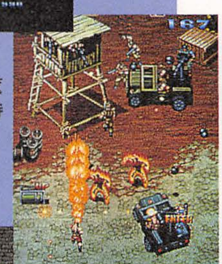
全6ステージ。各面のラストには，ハリアー，戦車，ハインド（戦闘ヘリコプター），装甲列車砲などのボスキャラが待ちかまえている。

発売は3月初旬に予定されている。

2作目は，昨年末に発売され好評を博した『アドベンチャークイズ・カプコンワールド』の第2弾，『ハテナ？の大



◀カプコン『戦場の狼II』。これはタイトル画面



▶今回は専用筐体にて3人同時プレイ可能



◀前作が好きだった人は早くも腕がウズウズ言っているのでは？



冒険・アドベンチャークイズ2』だ。今回のストーリーは，ハテナという名の若者が，この世のあらゆる知恵を得るための修業を経て，天下一問答会に出場するというもの。

クイズ内容は前作の14ジャンルから20ジャンルに増え，中には何とゲームマニア必見（必答？）とも言うべき「ゲームクイズ」というジャンルも盛り込まれている。

各ステージのボスは，前作と異なり，オリジナル・キャラが用意されており，さらに中ボスも新たに設定されている。

セタより縦スクロール・シューティング『メタフォックス』

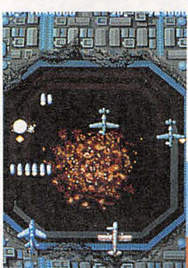
セタからこのたび発売となるのは，縦スクロール・シューティング『**メタフォックス**』だ。同社からこれまでに発売されている縦スクロール・シューティングには，『ツインイーグル』『アルバレスタ』などがある。

第2次世界大戦から現在にわたり世界中で活躍する伝説の戦闘機〝ブラック〟のパイロットであるキミは，国連より極秘の出撃命令を受けた…!!国籍・軍籍を抹消され，すでに帰る家はない。〝ブラック〟を駆り，世界中にカモフラージュされた敵の基地をつぶし，本拠地をつきとめるのだ…というストーリー。

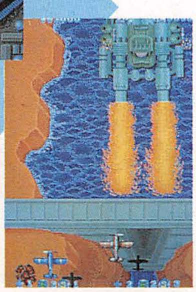
操作は，8方向レバーとショット，ボムの2ボタンで行なう。2人同時プレイも可能。

パワーアップは，マップ上に配置されているアイテムや，特定のキャラクターから得られるアイテムによって行なうことができる。

砂漠の集落，山岳地帯の峡谷，密林地帯，地下水道や，低高度での敵陣突破などのバリエーションがあり，全8ステージ。



◀セタ『メタフォックス』。縦スクロール・シューティング



▶伝説の戦闘機〝ブラック〟を駆って，敵基地をせん滅せよ

やってやるぜ！データイースト『空牙』

データイーストからは2作。1作目は，縦スクロール・シューティング『**空牙**』。特徴としては，ゲームスタート時に3機の最新鋭戦闘機1機を選ぶことができる。1機目は，攻撃力，機動力ともにバランスのとれた戦闘・攻撃機「シルフ」。2機目は，最強の攻撃力を持つが，機動力に欠ける重攻撃機「ヴァルキュリア」。3機目は，前後に攻撃力が分散されてはいるが，最速を誇る戦闘機「セイレーン」。

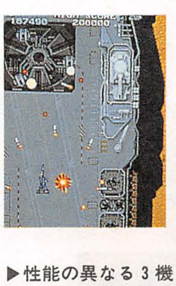
操作は，8方向レバーとショット，緊急回避or爆弾攻撃の2ボタンで行なう。後者のボタンは，通常は旋回して敵の攻撃を回避するのに使うが，ブースター装着時には，切り離して爆弾攻撃をするために使う。

アイテムは，バルカン，ボンバー，ミサイル（誘導ミサイル），ディフェンダー（拡散弾），ブースター（特殊武器）といったもの。

同社からは，パソコン・ソフトとして知られる『**バルダーダッシュ**』の発売も予定されている。同社は，このゲームを1985年にも一度業務用として発売しているが（デコ・カセット・システム末期の作品），今回はそのリニュアル版。

なお，以前紹介した『トリオ・ザ・パンチ』は，『空牙』のつぎに発売が延びたとのこと。

また，データイースト・ピンボール社からは『ロボコップ』のPBの発売が予定されている。



◀データイースト『空牙』。縦スクロール・シューティンク



▶性能の異なる3機の中から自機を選ぶことができる

マイケル・ジャクソンが企画参加！セガ『ムーンウォーカー』

セガから今月は3作。1作目は，すでに昨年12月から発売されている『**ブロクシード**』。同社「テトリス・シリーズ」の第3弾だ。少し遅くなってしまったが，このゲームに関しては今月号288～289ページでも紹介しているので，そちらを参照のこと。

2作目は，システム16Bボードの新作『**MVP**』だ。これは，同社がシリーズ的な感じで発表し続けている野球物の最新版。

3作目は，『**ムーンウォーカー**』。これは，誰もがご存じの世界的スーパー・エンタテナー〝マイケル・ジャクソン〟主演の同名映画からその題材をとったファンタジー・アクション・ゲーム。ゲーム音楽にもマイケルの〝Bad〟〝Beat it〟〝Smooth Criminal〟などの大ヒット曲が使われている。

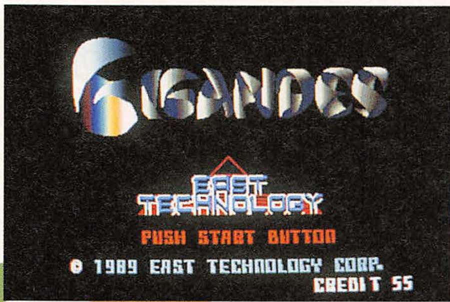
このゲームを発売するに至った最大の理由は，マイケル自身が自宅に体感ゲームを集めたゲーム・スペースを設けているほどのゲームマニアで，1988年12月の日本公演時に，セガ本社に来訪したことがそもそものきっかけであったとセガは説明している。

ゲームの企画にもマイケル自身が参加しており，「セガ開発陣とのたび重なるミーティングを実施，妥協を知らない彼の厳しいチェックをクリアして発売するこのゲームは，マイケル・ジャクソンの創作願望がそのまま表現され，またセガ開発の総力を注いだ高いクオリティが保証されている」とのこと。

発売は6月。アーケード版の他にも，メガドライブ，ジェネシス（メガドライブ米国版）の各対応で同時に発売される予定。

イースト・テクノロジー鳴動!!『ギガンデス』

昨年のAMショーでも出品されていたイースト・テクノロジーの『**ギガンデス**』が，ついに発売となった。なかなか細かい部分で工夫が見られる秀作だ。このゲームに関しては，今月号284～287ページにわたり，くわしく紹介しているので，そちらのページを参照のこと。



これは力作！砲塔回転＆4方向
欲ばりパワーアップでライバルを倒せ！

ギガンデス

©イースト・テクノロジー　written by 里見康之

みなさんは「イースト・テクノロジー」というメーカーを御存知ですか？あまり多くの人は知らないはず。というのもこの会社，ビデオゲームに進出したのはかなり最近で，この「ギガンデス」は2作目なのです（ちなみにデビュー作は「究極のストライカー」というサッカー・ゲームだった）。僕もほとんど知らずに取材へ行ったのですが，なかなかどうして，ベテラン・メーカー顔負けのゲームでした。

それじゃいってみよう！

ストーリー

あらゆる異次元空間に渡り，絶対的な「悪」の根源として君臨(くんりん)する「魔」の王者，「ギガンデス」に封じ込められた「銀河の光」を奪回するため，スーパー・ウエポンを装備した1機の超小型戦闘機（ROUND-37）が今，地球基地を発進した。

LET'S PLAY

かゆいところに手が届く!?砲塔回転レバーと2ボタンで自機「ROUND-37」を操作。一つのボタンはショット用で押しっ放しでオート連射可。もう一つはショット方向チェンジ・ボタンで，1回押すごとに砲塔が90°右回りに移動。

またこのゲームでは上下前後にショットを装着することが可能なので（詳細は後述），上や下にショットがついているときにこのボタンを押しっ放しにすると，上下の砲塔が斜め前→真上（真下）→斜め後……と45°角に移動し続ける。自分の望む角度にきたらボタンを離せば，そのまま固定できる。砲塔を回転させるとまた垂直になるので注意。

オイシすぎる！4方向パワーアップ

パワーアップ・システムも独特。まずはパワーアップの種類を紹介しよう。



■ノーマル

自機がラウンド・スタート時に持っているショット。これという利点もないので，早めに他のに変えるのが良い。Pを取るとデュアルに。



ノーマル　　パワーアップ



■パワー

取ると武器がパワーアップする。最近では珍しく1段階。



■ミサイル

威力はさほどでもないがPを取ると3発×2連射でかなり広範囲をフォローしてくれる。

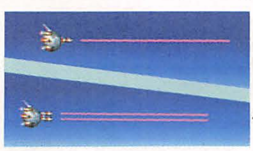


ノーマル　　パワーアップ



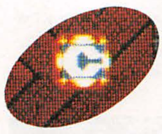
■レーザー

なぜかRマーク。幅は細いが貫通力もあり強力である。Pを取るとデュアル・レーザーになる。



ノーマル

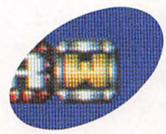
パワーアップ



■クラッシャーボール

取ると球形の物体が自機に装着され，ショットを押すと一定距離まで飛んでいき，また戻ってくる。Pを取ると飛距離UP。ちなみに装着状態では弾は防げないが敵本体からなら自機を守ってくれる。





■ウエーブ

特殊パワーアップ。通常，武器は1段階しかパワーアップしないと書いたが，このアイテムを取ることによりさらにパワーアップする。

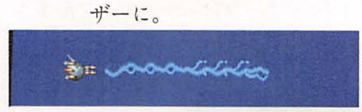
N……波状弾になる。デュアルも同じ。

M……2発の弾が交差しながら飛んでいく，パワーアップ状態ならその中央にもう1発発射される。



ウェーブ・ミサイル

R……パワーアップの有無にかかわらず，より強力なブルー・レーザーに。



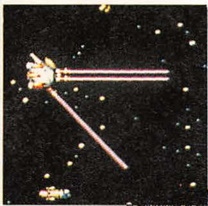
ウェーブ・レーザー

C……変化なし。

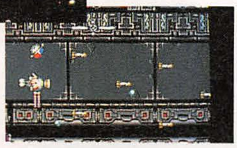
アイテム類はどうやって取るの？

さて，アイテムの入手方法だが，取りたい方向から取る――わかりづらいので例を挙(あ)げると，下方向にミサイルがほしい！というとき，自機の下部がアイテムMに触れるように，つまり上から下に向かって取ればいいのだ。

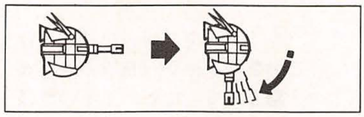
もし触れた部分に何もなければ，砲塔が着く（この場合下からミサイルがでるようになる）。もしアイテムを取った位置にすでに砲塔が着いていたら，



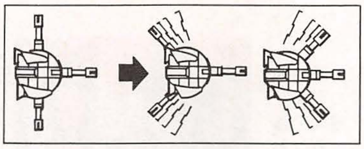
◀ショット方向チェンジ・ボタンを押しっ放しで斜め攻撃もできる。ここでボタンを離せば固定も可



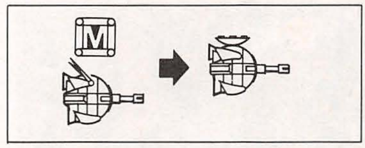
▶フル装備完成の図。ここまでにするのもなかなか大変なのです



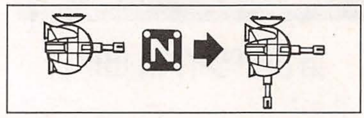
回転ボタン（Bボタン）を押すと，砲塔の位置が90°右回転する。



回転ボタン（Bボタン）を押し続けると，上下の砲塔が左右に動く。



ウエポン・アイテムは，取った位置に砲塔がつく。



砲塔の付いているところで，ウエポン・アイテムを取ると，あいているところに砲塔がつく。㊟取材の段階ではこうでしたが，発売バージョンではとりのぞかれています。

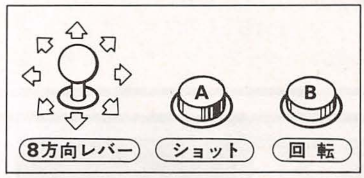
取ったアイテムのパワーアップが発射されるようになる。もちろんこれも回転するので，たとえば，前＝R，下＝M，後＝C，上＝Nの状態で一度方向チェンジ・ボタンを押せば前＝N，下＝R，後＝M，上＝Cとなるのだ。

PやWにおいても，取りかたは他のものとまったく同様。つまり，取った方向しかパワーアップしないのだ。ただし，何も着いていない方向からPやWを取っても，その時点では変化なし。だが，その後にショットやCを取ると，いきなりパワーアップしているのだ！親切設計ですな。

それと，うれしくなっちゃうのが，これらのパワーアップはすべてラウンド制だということ。何度死のうがそのステージをクリアするまでパワーダウンすることはないのだ。これって最近すごく珍しいシステムじゃありませんか？

これならば，一度死んだらもうハマリ，なんてこともなく，すべてのプレイヤーが各ラウンド開始時にまったく互角の条件ではじめることになる。こういうシューティング・ゲームって最近ではほとんど見られませんね。

参考までにエクステンドに関して一言。最初が50,000PTS.，あとは200,000PTS.ごとに増えます。なお，1UPアイテムはありません。



ステージ紹介

このゲームは一つのラウンドを一つの話としており，全8話，つまり8面までということです。このサブ・タイトルの数々が爆笑モノで，かなりトンチンカンなものばかりです。

たとえば2話のタイトルは「ライバル出現」ですが，てっきり終始プレイヤーを悩ますスゴいキャラがでてくるのかなーと思ってたら，じつはただのボスだったり…。

その他にも，開発者の遊び心が見え隠れしてるので，ぜひプレイしてください。



▼このように早くも後方から敵が。方向変換の感覚を早くマスターしよう



第1話「ROUND-37発進！」

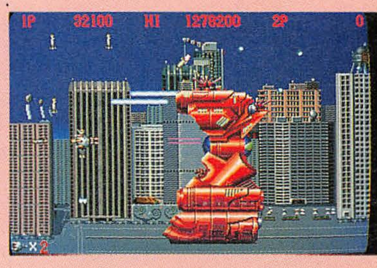
このステージは最初だけあってかなりパワーアップは豊富だが，はじめからわりと難易度が高いので，心してかかるように。また，このゲームは全体を通して放射状に複数の弾を飛ばす敵が多いということも覚えておくとよい。



▲異様に太いレーザーを撃つ中ボス。名前は〝ゴークライズ〟。かなりカタいぞ

この面での要注意キャラは地面にいるヤドカリ型キャラ。放っておくと弾だらけになるので早期撃破すべし。ボスはレーザーで攻撃してくるが，慣れれば楽勝。

▼いよいよボス！だけどアドバルーンなんか浮かんでてどこかホノボノ。じつはこの直前のビルには「もうすぐボス」とか書いてあるのだ。ご丁寧にどーも

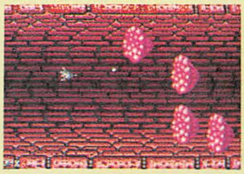




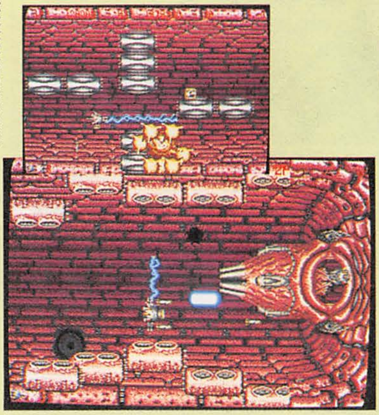
第2話「ライバル出現」

背景は一変し，シューティング定番のグロい世界へ。スピードが速いのからカタい敵までさまざまなものが登場する。上下をつけたら斜め前方へ向け，後方はパワーアップしたミサイルが望ましい。終盤近くのブロック・タイプの敵はウェーブ・レーザーで応戦するとよい。

ライバルこと大ボスの弱点は，円の中にいる小さなキャラ（自機のニセモノという話もある）だが，上下の壁はぶつかってくるし，前からはレーザーと，かなりキビしいので，レーザーが二つはほしい。



▶突如肉塊のおでむかえ。脳？筋肉？脂肪？それはわからないが，カタいことだけは確か



▼またしても謎の物体が進路を阻む。でもウェーブ・レーザーさえあれば敵ではない

▶噂の（？）ライバル出現。この面の背景はずーっとこいつの脚だったって気づきました？弱点のにせもの君（仮名）は，わけあって3面にもでてきちゃいます



第3話「メソポタミアの悪夢」

このステージは細い道が多く，砲台がひしめきあっている。クラッシャー・ボールは障害物に沿って進むのでかなり有効。だが攻撃中は丸腰なので気をつけよう。

途中，進路をふさいでいるブロックがあり，ダメージを与えると突進してくるので前方の装備は強力にさせておく。後半はトゲトゲ回転棒が何本も回っているがうまくすり抜けよう。

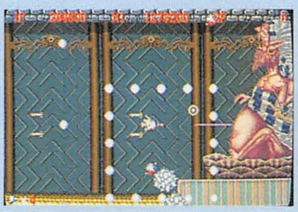
ボスは餓鬼オヤジ（正式名称ではない）。弱点はそのでっぱった腹。強力なレーザーで対抗しよう。



▲トゲトゲ棒回転中。前に進みすぎるといきなり殴られるぞ。こっちは必死なのに涼しい顔の観音さま（？）が憎らしい



◀石のブロックが道をふさいでいる。この石，意志があるのか（ごめんなさい），撃つと向かってくるのだ



▲何とも不気味なボス。撃つとちゃんと腹がへこむのだ。じつはただの空気デブだったりして



第4話「コロニーを救え　前編」

このあたりから攻撃はさらに激しくなってくる。しょっぱなからカタい柱のような砲台が大挙して現れたり，中盤ではレーザー衛星に守られた破壊不能の要塞が弾を吐いたりと，息つくヒマもないので，まずは装備の充実化をはかろう。

ボスは出現時は円形だが四つに分離，画面の角からワイヤーを張り，まさに縦横無尽にレーザーを走らせ，弾を吐きながら合体・分離を繰り返すというとんでもないやつだ。斜め攻撃が有効だろう。

▼このステージはカタいのが多い！レーザーが二つはほしいところ。アイテムを取るのもひと苦労だ

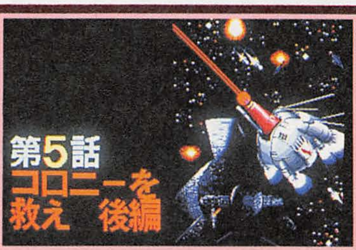




▶中盤の浮遊要塞。衛星から撃ってくるレーザーを比較的かわしやすいところがあるので，うまくみつけよう



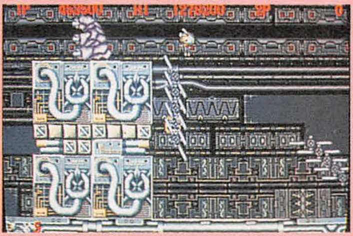
▶ほとんどリンチのボスの攻撃。紙一重でかわせるものの，下手に動けば即おだぶつ。レーザーがやんだときをねらうのも一つのテである



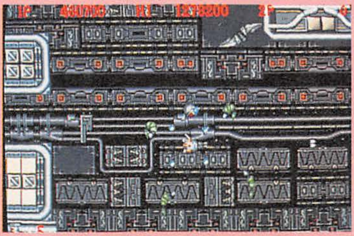
第5話「コロニーを救え　後編」

前半がかなりいやらしい面。床の突起物は突如起きあがって攻撃してくるのでビックリしないように。回転している板（？）のような敵は，ゆっくり回転しながら進路を妨げるものと分身（？）して伸縮するものと2タイプある。

とくに伸縮するほうには気をつけよう。
　ここではC ボールが有効に思えるが，なんとCボールが地形にめり込んで，なかなかもどってこないことがよくあるのだ。他の武器のほうがいいかも。
　ボスはドングリの親玉みたいなヤツで，下部が弱点。
　さほど強くはない。

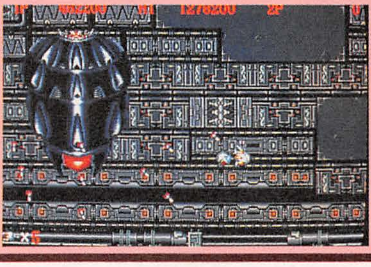


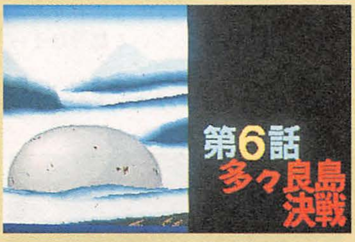
▲名づけてプロペラ分身攻撃!?こいつのそばを通過するときはくれぐれも気をつけよう



▲このイモ虫みたいな敵は，突然自機のまわりを回転しながら攻撃してくる。思わずレバガチャしたりして

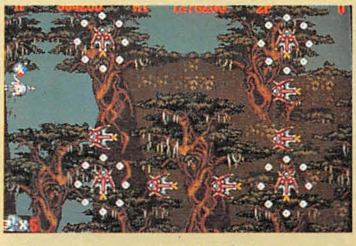
▼この面のボス。弱点は下部のコア。上部からは弾をバラまいてくるけど，そんなに強くはない





第6話「多々良島決戦」

　円谷プロからクレームのきそうなタイトルだが，レッドキングはでてこない。このステージは冒頭が勝負！回転しているモアイの首は倒すと必ずパワーアップが入っているので，ここでどれだけ強くなれるかが雌雄を決める。
　くもがばらまく巣は弾を通さず，消すこともできない。早めに倒すしかない。中盤ではギャラガばりのパフォーマンスを見せてくれるザコが出現するぞが，花火のように弾を散らすので，ミサイルで蹴散らそう。

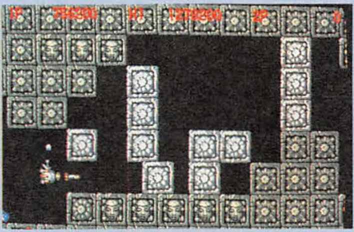


▲「たまや〜！」華麗なる敵の攻撃。ちなみにこの敵はあるアニメ（コミック）のキャラの名前を描くそうです(3文字)。さあみんなで確かめよう



第7話「地底王国ラーザン」

　じつはこの面，パズルなのだ。というのは，随所に石のブロックがあるわけだが，決まったブロックを，決まった方向から攻撃しないと動かないのだ！
　動かせるのは白いブロックで，どこから撃てば動くのかはやってみなけりゃわからない。前から撃てば動くのもあれば，下からでないと動かないのもある。また，白いのを動かすことによって，他の通常動かないブロックが連鎖的に動く，なんてこともある！これはもう，やり込んで覚えるしかないですな。

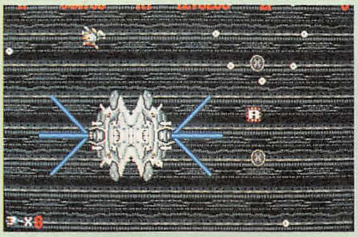


▲あれがこう動いて，こっちがこうで……イザとなったら，死んで復活して無敵状態のうちにすりぬけるしかない（超邪道)！



第8話「友よ静かに眠れ」

　最終話までも謎のタイトル。友とは一体だれなのか？最後なので，写真だけにとどめておきます。ちなみに最後のボスを倒すと，多分みなさんア然とするでしょう。お楽しみに!?



▲3WAYレーザーX2を装備した中ボス。目には目を，レーザーにはレーザーで応戦だ

後記・ギガンデス開発の意外な事実

　僕らがこのイースト・テクノロジーを取材した折，開発の人にいろいろお話を伺ってみました。すると,このゲームを作った方々はみんなゲーム製作に関しては「素人」で，本格的なのは今回はじめて，とのこと。なんとはじめはスプライトの存在すら知らなかったそうです。
　しかし,プレイしてみて驚きました。とても素人集団（失礼！）が作ったとは思えぬ洗練されたシステム。もともとは「プレイする側」だったからできた親切設計。「スタッフはR-TYPEやグラディウスなどをやり込んだ」と聞いていたのですが，確かにそれらの影響は受けているものの，システムはまったく斬新で，逆にそれらの欠点を改善しているかに思えました。
　イースト・テクノロジー。これからも目の離せぬ存在になりそうです。

5種のパワー・ブロックで大逆襲も!

ブロクシード

Written by やんま



あの大ヒットゲーム「テトリス」の続編がセガからまたもや登場です。前作の「フラッシュ・ポイント」ではパズル性を強くしていましたが，この『ブロクシード』ではテトリスのアクション性をそのまま受け継いでいて，おもしろさを殺さずにうまくアレンジしています。「テトリス」はもうあきたなんて人でも十分楽しめると思いますのでぜひプレイしてください。

テト，テト，テトリス

テトリスを知らない人はいるかな？もう誰でも一度はプレイしたことがあると思う。ソ連からやってきたこのテトリス，あっというまに一大ブームになってしまいました。

今までのビデオゲームは，どんどん複雑化する傾向にあり，一般の人にはとっつきにくいものになってしまいがちでした。そんな業界の動きにカウンター・パンチをくらわすかのように登場したのがこのテトリスです。

そして大ヒット。インベーダー以来の大ブームとなり，社会現象とまで言われるようになりました。

なぜテトリスがヒットしたのか考えてみましょう。

○簡単な操作，簡単なルールでとっつきやすい。
○自分の腕の上達がはっきりとわかる。
○どこで失敗したのかちゃんと理解できる。

などがポイントでしょう。これらはゲームにおける一番大切な点ではないでしょうか？テトリスはそれを示してくれたのです。このゲームを見て，やられた！と思ったゲーム・デザイナーが何人いたことか。そんなテトリスはまさに，ゲームの鑑（かがみ）（©見城こうじ）と言ってもよいでしょう。

さて，今月紹介するブロクシードは，テトリスのおもしろさをベースに，新たなアレンジを加えています。オリジナルとは一味ちがったテトリス・タイプのゲームを楽しんでみてください。



▲1人でする？それとも2人で？ゲームタイプのセレクト画面

基本的なルール

操作は4方向レバー・1ボタン。画面上部からは7種のブロックが一つずつ落ちてきます。これをレバーで移動し，ボタンで90度ずつ回転させて，なるべくすき間をつくらないように積んでいきます。横1ラインをすき間なく埋めれば，そのラインは消えてくれます。

うまく積んでいかないと，どんどんブロックがたまり，画面上部までいっぱいになってゲーム・オーバーになってしまいます。

おなじみテトリスの基本ルールですが，このブロクシードでも変わりありません。基礎となっている部分はまったく変わっていないのです。

では，どこがテトリスとちがうのでしょうか？



◀プレイ・フィールドは一人でやってもこんな感じ。バックのCGにも注目!

5種のパワー・ブロックが使える

ブロクシードでは5種のパワー・ブロックが使えるようになったのです。

ときどきブロックの中に文字の書いてあるものが落ちてきます。それがパワー・ブロックです。その文字のあるラインを消せば，パワー・ブロックを使うことができます。うまく使ってピンチをきりぬけましょう。

1.Flicky

最上部からブロックを持ったフリッキー（なつかしのセガのキャラクターですね）が下がってきます。レバーで左右に動かし，ボタンでブロックを発射することができます。下につくまでに急いで穴を埋めましょう。



▲急いで埋めろーっ!若い人はフリッキーなんてゲーム知らないかな？フリッキーの練習にはクォースをどうぞ

2.SHOT

最上部から衛星が降りてきます。弾を撃ってブロックを消すことができます。操作はフリッキーと同じ。下につ

くまでにできるだけ多くのブロックを消しましょう。



◀連射，連射！若い人はSDIっていうゲーム，知ってるかな？高いところから撃っていかないと動けなくなっちゃうよ

3.Bomb

爆弾が使えます。じゃまなブロックをふきとばすことができます。



▶爆弾をセット！じゃまなでっぱりをふっとばそう



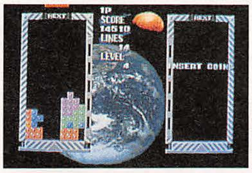
◀ボムッ！けっこう破壊力があるや

4.16Ton

16トンのおもり（？）で縦穴を掘ることができます。



▶使用前……毎度おなじみ16トン。落とせば縦穴が掘れるぞ



◀使用後……でも若い人はファァ。(おいおい，やめとけって)

5.4Lines

1ラインごとに4ラインを消してくれます。



▲4ライン消えてくれる。スパッスパッと消えてくれるので気持ちいい

下からブロックが…

一定時間たつと下からブロックがもり上がってくるのです。10×20のフィールドの右側のメーターが赤でいっぱいになると，一番下に何ラインか発生し，ブロックを押しあげるのです。

これがあることで多少難度が上がっています。「テトリスなんか，もう終わらないよ」なんて言ってるプレイヤー対策といったところでしょうか。

これは燃える！対戦モード！



ブロクシードには1人用のノーマル・モードと2人で戦える対戦モードがあります。

「ふざけんな！あーっ，赤ブロックがあ！」なんて声の聞こえてきそうなこのモード，まちがいなく燃えさせられます。

対戦モードを選んでスタートするといつもどおりゲームがはじまります。ただ2ライン以上同時に消すと消したラインがそのま相手側に転送されるようになっています。

強い相手と戦ってもアイテムなど運にたよる要素が大きいのでけっこう勝てたりします。一度強い友達を負かして，優越感(ゆうえつかん)を味わってみましょう。くせになってしまいます。

2人でやっても100円なのがとても親切です。

◀対戦モードの画面。テトリスで一気に逆転だ！これは必ず燃える！えっ友達がいないの…。しくしく



▶負けちゃった。むっ無念！ちくしょうもう1回だあ！でも今回お猿さんはいないんだね。残念

(ちょっとためになる)

セガのニューボードのお勉強

このブロクシードは，システム18というマザー・ボードで動いています。

一昔前のアーケード・ゲームの世界では，1ゲーム1基板というのがあたりまえでした。ところが，これではとても高価になってしまうため，登場したのがマザー・ボード・システムです。母体となるハードは変えずに，ソフトだけ安価なロムで供給します。現在では各社からマザー・ボードが発売され，このシステムが主流となってきています。

セガでは現在，システム16B，システム24が現役としてがんばっています。今回でたシステム18は16シリーズの流れを継(つ)ぐもので，AV面をさらに強化させています。

ビジュアル面では，新たにVDP（ビデオ・ディスプレイ・プロセッサー）を追加，より高度なグラフィック表現を可能にしています。

スクロール面も2枚から4枚に増えました。

サウンド面では，リアルなゲーム・ミュージック&サウンドを実現するため同時発音数を8音から，FM12音，PCM8音の計20音に増やしています。

第1作は「シャドーダンサー」。2作目がこのブロクシードというわけです。16Bでさえニュー・ゲームがでるたびに驚かされていたのに，このシステム18では今後どんなすごいゲームがでてくるのでしょうか？セガらしい個性的なゲームを期待したいですね。

Special Report

ナムコ，花の万博アミューズメント・ゾーンに出展・営業参加！

もうご存じの人もいるかもしれませんが，この4月に大阪で開催される「国際花と緑の博覧会」のアミューズメント・ゾーンにゲーム・メーカーのナムコが出展・営業参加します。

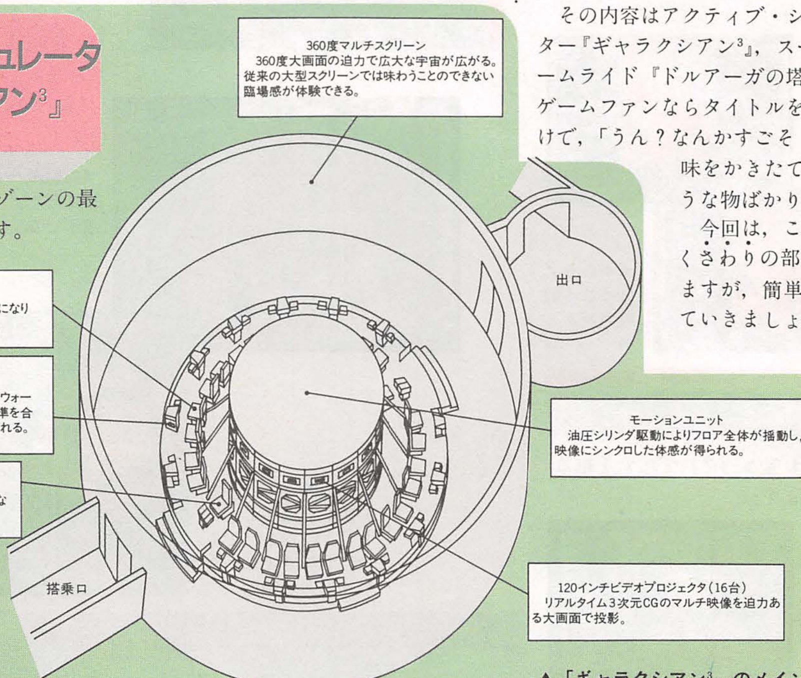
これは，同社が提案する「ハイパー・アミューズメント構想」という，21世紀を展望した未来型遊園施設（しせつ）の実現をめざして考えられたものです。

その内容はアクティブ・シミュレーター『ギャラクシアン³』，スーパー・ゲームライド『ドルアーガの塔』など，ゲームファンならタイトルを聞いただけで，「うん？なんかすごそう！」と興味をかきたてられるような物ばかりです。

今回は，これらのごくさわりの部分になりますが，簡単に紹介していきましょう。

アクティブ・シミュレータ『ギャラクシアン³』

何と言っても，これが同ゾーンの最大の目玉になると思われます。



▲「ギャラクシアン³」のメイン装置

イラストのほうを見てもらえば，それだけでそのすごさが伝わってくるのではないかと思います。

ビデオゲームの紹介風に言えば，これは「360度マルチ・スクリーンによる，リアルタイム3次元CG画像の28人同時プレイ・体感スペース・シューティング・ゲーム」です。

ゲームは，太陽系の危機を救う任務を受けた28名のガンナーたちが宇宙船に乗り込み，ビーム砲でエイリアン群と砲撃戦を繰り広げたのち，巨大惑星要塞の動力部破壊に向かうというものです。

施設内にはさまざまなライトが光を発していたり，スタッフが司令官やパイロットの役割を演じたりと，ドラマのような疑似（ぎじ）体験を感じさせる演出が散りばめられているそうです。

スーパー・ゲームライド『ドルアーガの塔』

こちらは，ビデオゲームとはちょっとちがいます。これは，プレイヤーが4人乗りのライドに乗り込み，魔物が支配する15の部屋を進んでいき，「魔法の剣（光線銃）」で，つぎつぎと襲ってくる魔物（標的）を倒していくというものです。

ユニークなのは，ゲームがマルチ・シナリオ，そしてマルチ・エンディングになっている点です。たとえば，途中に巨大なドラゴンの待ち受けるか所があり，このドラゴンを倒せないと，その先のドルアーガの待つ部屋へ行けずにそこでゲーム・オーバーとなってしまいます。

このゲームに関しては，ナムコ以外にもいくつかの会社が企画開発に協力をしています。

「サイバー・ステーション」「ダウンタウン」

この他にも，ビデオゲームをはじめとする各種アミューズメント・マシンで構成されているアミューズメント施設「サイバー・ステーション」，カーニバル・ゲーム11施設で構成される「ダウンタウン」が，アミューズメント・ゾーンには用意されています。

ここまで読んで，ぜひ「花博」に行ってみたいと思った人も多いのではないでしょうか？なかなか楽しそうですね。　(by見城こうじ)

ゲームミュージック&ビデオ新譜視聴室

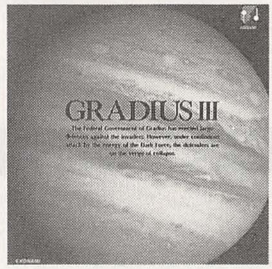
MUSIC

お元気ですか，幸運私真矢です。『スキーム』『ワルキューレの伝説』『ワンダラーズ・フロム・イース』——この年間ベスト3はいかがでしたか？予想とピタリー致したという人はいるでしょうか？　第1回日本ゲーム・ミュージック大賞は，スーパーソフトコーナーのもくじの直後の折り込みページで発表してあります。ぜひ感想を聞かせてくださいね。

ところで，私が今お気に入りで聴いているのが，『ダライアスII』と『グラディウスIII』(サンプル・テープ)。ゲームはむずかしくてヤル気がしないんですけど，音楽はホントいいですね。

グラディウスIII／コナミ矩形波倶楽部

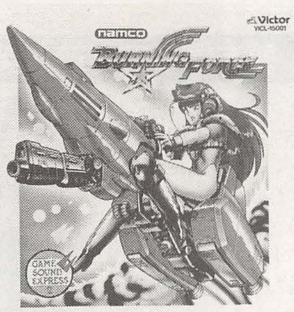
というわけで，私が今お気に入りのアルバムがコレです。気をつけて聴いていただきたいのが，全編にわたって美しい女性コーラスが入っているということ。かつて，これほどまでに澄んだコーラス音源は，GM上で聴いたことがありません。また，グラディウス・ファンなら，グラディウス4面，沙羅曼蛇2面，グラII1面の曲が豪華な音色でメドレーになっている「A Long Time Ago」はきっと感動してくれることでしょう。裏話がたくさん収録されたドラマ風サウンドシアターも笑えます。ところで，オリジナルそのままのグラディウス1面や沙羅曼蛇1面の曲が入っているのはナゼ？——じつは『グラIII』には，グラディウスや沙羅曼蛇の隠れステージがあるんですよ(ニヤリ)。



発売元：キングレコード（コナミレーベル）
メディア／価格：
CD KICA-1001　3,000円(税込)
CT KITA-1001　2,500円(税込)
収録曲：①In The Wind(アレンジ・バージョン)②Hit and Away(アレンジ・バージョン)③Legend(アレンジ・バージョン)④サウンドシアター・開発秘話「真夏の夜明けに正月を見た」⑤序章(Prelude of Legend／Invitation)⑥第一次攻撃(Departure for Space／Sand Storm／Aqua Illusion／In The Wind／Underground／Congratulations／Game Over)⑦激闘／亜空間(High Speed Demension／Try to Star／Easter Stone／Dead End Cell)⑧遥かなる星域(Fire Scramble／Cosmo Plant／Crystal Labylinth／King of Kings)⑨最終基地……死闘(ボス・オンパレード／Mechanical Base／Final Shot)⑩時を越えて(オリジナル・グラディウスIよりStage1／Boss／オリジナル・沙羅曼蛇よりStage1／Boss)⑪ダーク・フォース～そして神話へ(Dark Force／Escape to The Freedom／Return to The Star／A Long Time Ago)⑫効果音集
初回特典：特製ケース(CDのみ)
発売日：90年2月21日

ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVol.2「バーニングフォース」

第1弾の『ワルキューレの伝説』が大ヒットした，ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレス・シリーズの新作が登場しました。今回は『バーニングフォース』。ハリキリ娘の卒業試験を描いた(！)3Dシューティング・ゲームです。ゲーム内容に合わせて，曲はアップテンポなものばかり。それにしても，ナムコのシステムIIっていうボードは，いい音がでるんですねー。このまま進化をつづけていくと，そのうちボードにCDが載っちゃったりして？近い将来に実現するかもしれませんね。



発売元：ビクター音楽産業
メディア／価格：
CD VICL-15001　1,500円(税込)
CT VITL-13001　1,300円(税込)
収録曲：①Taking Off ②Bay Yard(1st Day)③Sarinuka Sands(2nd Day)④Aero Space(3rd Day)⑤Boss II ⑥Bonus Stage ⑦Grass Land(4th Day)⑧Another World I(5th Day)⑨Another World II(5th Day)⑩Boss I ⑪Continue⑫Lunar Spaceport(Final Day)⑬Graduation ⑭Closing Theme ⑮Winners ⑯Sound Effects
特典：オリジナルステッカー，ピクチャーCD
発売日：90年2月7日

サイトロンG.S.M.1500シリーズ

発売元：ポニーキャニオン
特典：CDケースサイズ・カラーステッカー　発売日：90年2月21日

アームドF／クレイジークライマー2



ゲーム発売元：ニチブツ
メディア／価格：
CD PCCB-00020　1,500円(税込)
収録曲：<ARMED F>①COIN～START～INSECT(STAGE1)②BOSS～CLEAR③BONE(STAGE2)④MACHINE CITY(STAGE3)⑤SARCOMA(STAGE4)⑥DIFFERENT KING(STAGE5)⑦FINAL STAR(STAGE6)⑧EXZATH(EXTRA STAGE)～FINAL BOSS⑨STAR SHIP(ENDING)～EARTH&PEACE(STAFF ROLL)⑩GAME OVER～FRIENDSHIP(NAME ENTRY) <CRAZY CLIMBER2> ⑪COIN～START～SAMBA DE RAM(BGM1)⑫GORILLA⑬START AGAIN～MAMBO DE RAM(BGM2)⑭CONDOR⑮CLEAR1⑯START AGAIN～CLAVIAN NIGHT(BGM未使用曲)⑰BALOON ⑱CLEAR2⑲ENDING⑳GAME OVER～NAME ENTRY～CONTINUE

ヘラクレスの栄光II～タイタンの滅亡～



ゲーム発売元：データイースト
メディア／価格：
CD PCCB-00021　1,500円(税込)
収録曲：［すべてアレンジ・バージョン］①勇気ある者たちへ②誇り高き王家の詩③にぎわう街の中で④荒野に吹く風⑤タイタンの下僕たち⑥辺境の人々⑦地の底へ⑧聖なる館⑨魔物の待つ館⑩大海を越えて⑪バロスの笛⑫ペガサスの翼⑬神々のアリア⑭タイタンの怒り⑮全ては神話の中に

ファルコム・スペシャルBOX'89がミニ・アルバムで再発売

好評だった『ファルコム・スペシャルBOX'89 (CDシングル6枚組)』が，再プレスされてバラ売りで発売されることになりました。ちょっと高くて手がだせなかったという人には朗報かもしれません。デビット・マシューズがプロデュースの「FUSION」，森口博子が歌う「VOCAL」，羽田健太郎アレンジの「SYMPHONY」，難波弘之アレンジの「PLUS MIX」，ノンストップ・ユーロビート「DISCO」，ドラマ仕立てでイースの世界を再現した「SURROUND THEATER Ys」と，バラエティーあふれる6タイトルです。



発売元：キングレコード(ファルコムレーベル)
タイトル／品番：
(すべてCDシングル)

「FUSION」	KIDA-5001
「SYMPHONY」	KIDA-5002
「VOCAL」	KIDA-5003
「PLUS MIX」	KIDA-5004
「DISCO」	KIDA-5005
「SURRONUD THEATER Ys」	KIDA-5006

価格：各1,200円(税込)
発売日：90年2月21日

逐電屋藤兵衛～秘録首斬り館～／STAND

ナグザットから発売されたPCエンジン版『逐電屋藤兵衛』のBGMを，フルアレンジでお届けする1枚です。このゲームは，もともとMSX2用に『秘録・首斬り館』というタイトルで発売されていたもの。開発スタッフいわく「時代考証までちゃんとやってあるんですよ」。別冊『チャレンジ！AVG&RPG V』の中で，このゲームの記事を手がけたX68K佐久間に話を聞いてみました。「ストーリーがとっても練り込まれているゲームです。ボクの原稿，読んでくださいね！」



発売元：日本コロムビア
メディア／価格：

CD	CA-4549	2,600円(税込)
CT	CCL-3016	2,300円(税込)

収録曲：①テーマ・ミュージック(藤兵衛のテーマ)②化物出現③バラード④庵の闘い⑤張の笛⑥箱の幻術⑦近づく敵⑧ひょう吉のテーマ⑨吉原⑩エンディング・ミュージック(瑠璃のテーマ)
発売日：90年1月21日

夢を信じて／徳永英明

毎回10%台の高視聴率をあげている，フジテレビ系のアニメ『ドラゴンクエスト』の主題歌がこれです。本当は1月16日に発売される予定だったのですが，ゲームソフトのときのように子供たちが学校を休んで買いにきたりすることのないよう，発売が1日繰りあがったんだそうです。まだまだドラクエ・ブームが熱いっていうところですかね。そう言えば，本誌の発売直後には『ドラクエⅣ』がいよいよ登場。あー，私もどこかの店に並ぼうかな。でも抱き合わせには怒るぞ。プンプン。



発売元：アポロン音楽工業
メディア／価格：

CDシングル	APDA-15	937円(税込)
CT	APSA-15	937円(税込)

収録曲：①夢を信じて②ラバーズ
発売日：90年1月15日

ビデオ　ダライアスII

早くも話題のシューティング・ゲーム『ダライアスII』のビデオが発売されます！　むずかしいとおなげきのかたは，このビデオのプレイを参考にすると，上達するかも。スタートからエンディングまでの通しプレイの他，全エンディング紹介，2人プレイのコンビーネーションなども見せてくれます。映像は，2画面をそのまま映す，シネスコサイズで収録。あるエンディングの最後の最後には，見たこともないようなボスキャラが登場します。じつはコレ，『ダライアスIII』への伏線だったりするんです。



発売元：ポニーキャニオン(サイトロンレーベル)
メディア／価格：

VHS	PCVP-10135	4,800円(税込)

(45分カラー／ステレオHiFi)
発売日：90年2月21日

LD スーパーモナコGP/ターボアウトラン



すでに発売されている同名ビデオが，レーザー・ディスクになりました。2大体感ゲームの全ステージはもちろん，攻略法，クラッシュ・シーンなどもバッチリ。S.S.T.BANDのライブから『マジカルサウンドシャワー』の映像も収録されています。

発売元：ポニーキャニオン（サイトロンレーベル）
メディア／価格：
LD PCLP-00019 6,400円（税抜）
（CLV／57分／CXステレオ）
発売日：90年2月7日

第1回日本ゲーム・ミュージック大賞・賞品当選者発売

ポニーキャニオン提供
・「テトリミックスD・J用スペシャルサンプラー12インチ・ジャンボ・シングル」は，大阪府寝屋川市・**井内武志さん**他4名
・「サイトロン特製ペンケース」は，群馬県渋川市・**小林慎一さん**他9名
・「サイトロン・CDキャリングケース」は，和歌山市・**井窪昭博さん**他9名

アポロン音楽工業提供
・「ドラゴンクエスト・ゴールドCD」は，茨城県日立市・**今橋　充さん**他4名

東芝EMI提供
・「ヴァリスII・テレホンカード」は，東京都世田谷区・**木村良則さん**他9名
・「アークスII・テレホンカード」は，埼玉県行田市・**加藤純孝さん**他9名

ビクター音楽産業提供
・CD「ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVol.1～ワルキューレの伝説～」は，茨城県真壁郡・**酒寄　敦さん**他2名
・CD「ナムコ・ビデオゲーム・グラフィティVol.6」は，長崎県佐世保市・**玉置憲一さん**他2名

日本コロムビア提供
・CD「スーパーマリオランド」は，北海道北見市・**横畠孝志さん**他2名。
・CD「F1トリプルバトル」は，茨城県つくば市・**大塚浩二さん**他2名

ポリスター提供
・「スーパーリアル麻雀ステッカー」は，栃木県小山市・慶野利幸さん他9名

アルファレコード提供
・「G.M.O.特製帽子」は，大阪府池田市・**吉岡弘隆さん**他9名

キングレコード提供
・「'90コナミ・ポスター・カレンダー」は，宮城県仙台市・**冨樫淳也さん**他2名
・「'90ファルコム・イラスト・カレンダー」は，三重県津市・**中山洋一さん**他2名
・「オフィシャル・コナミゲーム・ミュージック・テープ」は，千葉県柏市・**田中俊司さん**他3名

光栄提供
・CD「三国志II」は，鹿児島市・**平山浩一さん他**2名

以上のかたがたが当選です。なお，お名前の発表できなかった人に関しましては，賞品の発送をもって，発表にかえさせていただきます。おめでとうございます。

GMトピックス

春の商戦に合わせて，ものすごい数のGMアルバムが発売されます。今月は，ホヤホヤの新作情報をお届けしましょう。
☆3月21日にサイトロンから発売される『GAME MUSIC BEST OF THE YEAR 1989』には驚かされました。1989年を代表する10作のGMが収録されているのですが，なんとビクターがレコード権を持っていたと思われるナムコの曲まで入っているのです！ GM界のベルリンの壁の撤廃，あるいはサイトロンとビクターの合同興行（プロレスファンならわかりますね）とでも言いましょうか。収録曲は，ワルキューレの伝説／ダライアスII／ストライダー飛竜／ナイトストライカー／ターボアウトラン／スプラッターハウス／フェリオス／メタルホーク／テトリミックス／大魔界村となっています。豪華!!
☆キングレコードから発売される『悪魔城ドラキュラ・ファミコン・ベスト』は，ファミコン版のドラキュラ・シリーズ3作に加え，NES版，さらにはアーケード版のアレンジまで収録されているナイスな1枚です。同社の『コナミ・ファミコン・ミュージック・メモリアル・ベストVOL. 2』は，ツインビー／ファルシオン／エキサイティングサッカーを収録。ツウ好みの選曲ですね。
☆同じくキングレコードの『ミュージック・フロム・ドラゴンスレイヤーVI』は，オリジナル・ディスクとアレンジ・ディスクの2枚組。意気込みがうかがえます。
☆2月21日から3月21日の1か月間，全国のレコード店で，サイトロンの商品がすべてそろう「サイトロンレーベル・フェア」が開催されます。期間中に指定のレコード店でサイトロン商品をお買いあげの人に，サイトロン・オリジナル・カンペンケースをもれなくプレゼント！（グッズがなくなり次第しめ切り）
というところで，また来月。

ゲームミュージック・アルバム&ビデオ発売予定一覧

	発売日	タイトル	発売元
アルバム	2月25日	●ガデュリン（セタ）	ポリスター
		●ルーンワース	ポリスター
	3月1日	●遊遊記	日本コロムビア
	3月21日	●GAME MUSIC BEST OF THE YEAR 1989	ポニーキャニオン
		●GAME BOY MUSIC—G.S.M.Nintendo2—	ポニーキャニオン
		●悪魔城ドラキュラ・ファミコン・ベスト	キングレコード
		●ミュージック・フロム・X68K版イースIII	キングレコード
		●斬<ZAN>	東芝EMI
	4月1日	●武田信玄（HOT-B）	日本コロムビア
	4月5日	●スペース・マンボウ	キングレコード
		●コナミ・ファミコン・ミュージック・メモリアル・ベストVOL.2	キングレコード
		●ミュージック・フロム・ドラゴンスレイヤーVI（2枚組）	キングレコード
		●シュヴァルツシルトI&II	アポロン
	4月21日	●摩陀羅	キングレコード
	3月中旬	●ドラゴンクエストIV	アポロン

	発売日	タイトル	発売元
	3月下旬	●ウィザードリィIII	アポロン
ビデオ	2月21日	●オリジナル・アニメビデオ「イース」第2巻「ハダルの章」	キングレコード
	3月21日	●マージャン・ギャルズ・グラフィティVOL.4	ポニーキャニオン
	3月25日	●はじめまして（スーパーリアル麻雀PIII・オリジナル・アニメビデオ）	ポリスター
楽譜集	3月5日	●グラディウス・シリーズ①（グラディウスIII）	キングレコード
	3月21日	●グラディウス・シリーズ②（グラディウス/グラディウスII/沙羅曼蛇/グラディウス2/パロディウス/ゴーファーの野望・エピソード2）	キングレコード
		●ドラキュラ・シリーズ（ファミコン版/アーケード版/ゲームボーイ版）	キングレコード
	4月21日	●ドラゴンスレイヤーVI	キングレコード
		●スペース・マンボウ（BASICプログラムのおまけつき）	キングレコード

レスキューAVG&RPG

アドベンチャーゲーム

ロールプレイングゲーム



★みなさん，こんにちは。話題沸騰中の『ドラゴンクエストIV』発売まで，あと72時間(ベーマガは8日発売だからネ）あまりになったけど，読者のみんなはすでに手を打ってあるかな？

ボクは，去年の夏頃に近所のオモチャ屋に予約しに行ったら，すでに40人近く予約していたので，新宿の某カメラ屋に徹夜でならぶ予定。でも買えるのかなぁ…。では，そろそろレスキューのコーナーにいってみよう！

今月の担当ゲーム：ウィザードリィ4，ナビチューン，ウィザードリィ3，戦国ソーサリアン　　隊員No.8 青木聡

★青木：今月も大亘理さんは原稿だけで，コメントはなし！　大亘理さんのファンのみなさんゴメンネ。

今月の担当ゲーム：ドラゴンスレイヤー，どろろ　　隊員No.4 '大亘理零夢

★読者のみなさん，はじめまして。今月からレスキューのコーナーに参加することになった，隊員Xの今　聡(こんさとし，と読む）です。

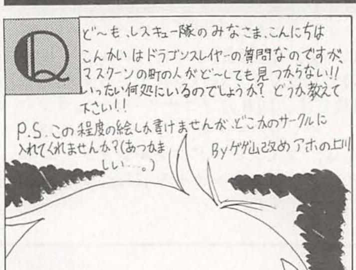
得意なジャンルはPRGとSLG（とくに『三国志』みたいな歴史モノ）です。できるだけたくさんの人の質問に答えたいと思っていますので，読者のみなさん，応援してくださいね！

今月の担当ゲーム：リバイバー，ドラゴンクエストIII，ディガンの魔石，ハイドライド3　　隊員No.X今　聡

このコーナーは，アドベンチャーやロールプレイング・ゲームを楽しむ読者のみなさんのためのページです。どうしても解けないゲームに関する質問や，かくれ情報など，みなさんからのお便りに，レスキュー隊がこたえてくれます。

本文の一番最後に載っているきまりを守って，どしどし応募してください。

ドラゴンスレイヤー



［神奈川県横浜市・
ゲゲ山改めアホの土川？才］

A 『ドラゴンスレイヤー』のゲーム・システムって，とことん『ドラゴン・クエスト』シリーズを意識しているように思うんだけど，みんなはどう思う？　ボクとしては，もうすこし「いかにもファルコムらしい！」って感じのシステムを加えてほしかったな。だって，ボクのイメージとして『ドラ・スレ』シリーズっていつも斬新なゲーム・システムでボク達の前にでてきたでしょ。まぁ，その分プレイ・アビリティ（遊びやすさ）へのファルコムのこだわりは，ものすごいものになっているけどね。この点は他のソフトハウスも見習ってほしいもんだよね。

さて，ゲゲ山改めアホの土川クンの質問だけど，キミはマスクーンの町の人達がどこにいるのかわからないみたいだね。それなら，まずルディアの町で情報を集めてみよう。村長の家の秘密について聞くことができるヨ。この話を聞いたら，善は急げ！　ということで村長の家へGO！

Q ボクは今，『ドラゴンスレイヤー』をやっています。第2章に入って，キャラクターはみんなレベル23になりました。しかし，試練の洞窟の中にある三つの扉がどれも開かなくて困っています。いろいろと試してみたのですが，やっぱり開きませんでした。

現在のパーティは，セリオス，リュナン，ローの3人です。よろしくお願い

します。

［神奈川県相模原市・**名取孝浩？才**］

A 年末年始にかけて多くのソフトハウスから，いろいろなRPGが発売されてRPGファンの人は，うれしい悲鳴をあげているんじゃないかな!? そのなかでも，この『ドラゴンスレイヤー』は超目玉商品といっても過言ではないのでは？ ゲームの難易度は，『イース』以来のファルコムの伝統のようなもので，そんなに高くはないんだけど，イベントなどが数多くあったりして，なかなか歯ごたえのあるRPGになっているんだ。

閑話休題(それはさておき，と読む)，お答えですが，名取クンはまだゲイルをみつけていないし，グエンの塔のイベントもクリアしていないようなので，そっちを先に解いたほうがいいと思うよ。

ウィザードリィ4

Q 青木先生!! ボクはX1で『ウィザードリィ4』をやっているんですが，城に入るための合言葉がわかりません。適当に入力してみたけど，やっぱりダメでした。地上にでるまでに手に入るアイテムは，ブルー・ブラッド・スペシャル以外すべてもっていると思います。どうかレスキューしてください。

［住所不明・**Mion？才**］

A おいおいMionクン，いくらペンネームだからって住所と本名，それに年令ぐらいちゃんと書くようにネ！ では，お答えしよう。

Mionクンは合言葉師MRONの「トレボーの敵が昔書いたもの。暗号はそんなところに書いてあるもんさ。」っていう御神託を聞いていないのかナ？ このヒントなしで合言葉をさがすのはハッキリいってキビシイぞ。以下にトレボーの敵，つまりワードナが昔(『ウィザードリィ1』の時代）に書いた文章を載せておくから自分でさがしてみてネ！

BE IT KNOWN THAT YE ARE TRESPASSING ON THE PROPERTY OF THE ARCH-MAGE WARDNA.

THER IS NO POSSIBLE WAY THAT YE CAN POSSIBLE GET THROUGH MY DEFENSES, LET ALONE DEFEAT ME IN BATTLE！

SO SURE AM I OF THE THAT I GIVE YOU THIS CLUE,"CONTRA-DEXTRA AVENUE"

PS-TREBOR SUX

ちなみにこの文章は，『ウィザードリィ1』のB10Fにあるカンバンにワードナが書いたものなんだ。ということはワードナが昔に書いたってことになるでしょ。

Q ボクは『ウィザードリィ4』をやっているんですが2F(E14N11)の月桂樹の騎士団のところがどうしてもわからない！ 芸術に寄与する物って何なんですか？

まだ，墓地の門とブルー・ブラッド・スペシャルを手に入れてないし，ホークウインドも倒してません。青木サン，お願いします!!

［長野県松本市・**BLEEB？才**］

A 月桂樹の騎士団がほしがっているものは，伝説の赤の塗料とかいわれているDAB of PUCE（ブルー・ブラッド・スペシャルのことだヨ）なんだ。だからそれをプレゼントすればOK。

でも，BLEEBクンはまだDAB of PUCEを手に入れてないみたいだから，90年1月号のレスキューを参考に，作ってもらってネ！

Q 我が名はワードナ。墓場から甦りし者にて，この時代のもっとも強大な魔法使いじゃ。わしは，かつてわしを死に至らしめた奴らに復讐を遂げ，アミュレットを取り戻すために地上への進行を開始した。地下10階にも及ぶ広大なダンジョンもわしの進行を邪魔する物にならなかった。最強の下僕を召喚し，わしはついに地上にでた。

そこには，宿敵トレボーの城塞がそびえ建っておった。わしは城塞の2階にあるカント寺院に入った。そこでわしはかつてわしを倒した奴らのうちのひとりであるホークウインドに出会ったのじゃ。わしはすぐさまTILTOWAITを唱えた。わしは奴らを倒したい。誰かわしに弱点を教えるのじゃ！

［大阪府池田市・
A DEMON LORD 16才］

A A DEMON LORDクンは，「どこのどいつにも弱点ってのはある。こればっかしは例外なしよ」っていう御神託を聞いたことあるかナ？ これは，ホークウインド卿のことをいってるんだけど，彼の弱点（というより天敵）であるモンスターの名前がじつはB1～4Fのマップの中心に隠されてるんだ。ちゃんとマッピングした人なら，途中で気がついたと思うけど…。

もし，マップを作っていないとしても最強のモンスター達を連れていけば，かなり楽（？）にマッピングできると思うので，ぜひチャレンジしてみてちょうだい。

どろろ



［栃木県佐野市・**成狸無名17才**］

A AVG&RPG[V]に掲載されている『どろろ』（もちろん読者のみんなは家宝にしてるよね？）って，フラグが今ひとつ明確じゃないんだよね。だから，ちょっと説明しにくいんだけど，とりあえず「やよい」さんを見つけるところまでレスキューしよう。

まず村長が「やよい」さんの話をするまで何度も何度も村長の家にいく。村長に「やよい」さんの話を聞いたら，今度は村の入口まで普段とはちがう場所に行くコマンドがでるまで何度も何度も通う。いつもとはちがうコマンドがでたら早速いってみよう。そこに「やよい」さんがいるハズだ。

ナビチューン

Q 青木先生こんにちは。ボクはいま『ナビチューン』をやっているのですが，ドラゴンが火災のブレスを吐けなくて困っています。現在FIREはたったの1です。なにかアイテムが必要なのでしょうか？ そ

れとも，学習コマンドを使うタイミングが悪いのでしょうか？　まさかDISKがこわれてるとか…。
ぜひ助けてください。よろしくお願いします。

［東京都港区・**木村クサイチ17才**］

A ボクも最初のうちは，FIREの上限がどんどんあがっていくのに実際の威力は1のままだったんで，「おいおい大丈夫なのか？」ってな感じで心配しちゃったものです。けっしてディスクがこわれてるワケじゃないから安心してネ。

それじゃあ，一体どうすればFIREの威力が強くなるのか？　じつはこの答えってのが超カンタン。これから先，ゲーム中で起こるイベントで火災の指輪が手に入るので，その指輪をドラゴンの火災学習といっしょに使うだけでOKなんだ。

レトロAVG&RPG

Q はじめまして，みなさんコンチワ！　ボクは『ウィザードリィ3』をやっているんですが，「我は78のうちの1枚，そして我は勝利を表すもの。2匹の軍馬にその身をひかれ，王冠の上には星がきらめく。我がカードの名は？」というクイズの答えがわからなくて困っています。カードといえばトランプぐらいしかわからないボクにどうしろと言うんだ！

［秋田市・**Shinya？才**］

A 突然だけど，90年2月号(先月号ネ！）に掲載された銀鷹クンの『ウィザードリィ3』のレスキュー，答えがまちがってました。「死」と「戦車」の二つを書いたんだけど，「戦車」は「車輪」のマチガイです。この場を借りて，ゴメンナサイ。
それじゃあ，この「戦車」っていうのは一体なんなのかと言うとShinyaクンがわからなくて困ってるクイズの答え，じつはそれが「戦車」なんです（転んでもタダじゃおきないぜ！)。それでは，これにて一件落着!?

Q はじめまして。ボクは88VAで『リバイバー』をやっています。さっそくですが，「ニヴァの実」と「クグリクの実」はどこにあるのでしょうか？　あちこち捜し回っているのですが，みつかりません。よろしくお願いします。

［静岡県藤枝市・**T・W17才**］

A 『リバイバー』のアイテムのなかでも，この「ニヴァの実」と「クグリクの実」はけっこうみつけにくいんだよね。両方とも手に入れることができた人って少ないんじゃないかな？　ボクもこの二つ（とくに「クグリクの実」）がなかなかみつからなくて，大陸中，捜し回ったんだよなぁ。

それでは，お答えします。「ニヴァの実」はアイドラの南にある巨木を午後8時頃，「たたく」と落ちてくるんだ。でも，本当にみつけにくいのは「クグリクの実」。これはリドラのジャクソーの家から東にいったところにある。中ぐらいの高さの木（クグリクの木）をたそがれ時に「たたく」と落ちてくるんだ。だけど，この二つの実のうち，どちらかひとつを手に入れておけばクリアできるようになってるから，無理して二つとも手に入れる必要はないんだよ。



［大阪府堺市・**FROG16才**］

A 『戦国ソーサリアン』はとっくに解いたけど，家康の章にでてくる短歌の本当の意味がいまだにわからない！　って質問がFROGクンの他にもいくつかきているようだ。

さっそくレスキューしよう！

じつはボクもこの短歌には，けっこう悩まされたんだけど，よ〜く考えてみるとワリと簡単に解読することができる暗号文（？）なんだ。では，解読のしかたを説明しよう。

まず，それぞれの短歌を横にズラーッと書く。そうしたら，文頭をそろえて3段に重ねる。

つまり，
あさぼらけ…ににおちたり
きみがため…あはれなるかな
いまはただ…こころにちかし
という感じ。あとはこれをタテに3文字ずつ（一番左の列だったら，「あ」「き」「い」だネ）見ていって，同じ字があったら，その字だけ抜粋(ばっすい)していけば解読できるんだけど…わかったかナ？



［広島県安芸郡・**高野みお14才**］

A 『ドラゴンクエストIII』が発売されて，もう729日にもなるんだよね。11日には待望の『ドラゴンクエストIV』も発売になることだし，そろそろ『ドラクエIII』の質問はズバリ答えを載せゃってもいいんじゃないかな，ネェ？

というわけでズバリお答えしよう，と思ったけど…「死のオルゴール」なんてあるのかなぁ。ウムムムム，これはたぶん…きっと…おそらく，存在しないと思うよ。もし,「死のオルゴール」をみつけたら編集部までハガキを送ってね！

Q こんにちは，レスキュー隊のみなさん。ボクは今，PC-98版の「ディガンの魔石」をプレイしています。ところがエドナでハマってしまいました。カロンに会えないのです。それと情報屋で聞いたユリにも会えないのです。どーしたら彼らに会えるでしょうか,教えてください。

［東京都港区・**サムソン冬木 9 才**］

A おっ『ディガンの魔石』だね。このゲームはとにかく謎がいっぱいのゲームとして有名だよね。5日かかって何とか解いた人がいるかと思うと，今度はナント1時間で解けるぜ，なんて人もいたりする…。タオ・ホーがいないと絶対ムリだ，という人がいるかと思うと，タオ・ホー

なんて仲間に入れなかったヨ，という人もいるんだ。まったくわからないゲームだナァ。

さあ，質問に答えよう。サムソン冬木クン，あの気色悪い情報屋はキミに何と言ったか覚えているかい？　たしか「カロンの侍女ユリが宿屋を回っている」と言ったんじゃないかナ？　エドナにはいくつかの宿屋があるよね。そのどれかにユリがいるハズなんだけど，実際に泊まってみないと何も起こらないから，すべての宿屋に泊まるつもりで調べていこう！　ユリのいる宿屋に泊まるとイベントが起こって…。

Q　こんにちは，レスキュー隊のみなさん，ボクは『ハイドライド3』をプレイしています。

失われた宮殿の内部でコンピュータをみつけ，メッセージを見ました。しかし，メッセージの中にでてきた「角笛」がどうしてもみつかりません。地割れがあやしいと思うのですが，入るとすぐ死んでしまいます。どうしたら「角笛」は手に入るのでしょうか？

［東京都八王子市・**ヤン12才**］

A　ウムムムム，キミはもう一度宮殿の中を調べなくちゃダメだぞ！　というのも，「角笛」を手に入れるために絶対必要な「宇宙服」が宮殿内にあるからなんだ。だから，宮殿の2Fで「怪しいゾ！」って思ったら，すぐ「調べる」をするようにしよう！　必ずみつけられるハズだ。

無事に「宇宙服」を手に入れたら，さっそく装備して地割れに入ってみよう。あっ，それから地割れに入るときは，コンピュータに残されていた座標と「宇宙コンパス」を忘れないようにね！

読者間レスキュー

Q　おいらは『ウィザードリィ4』をPC-88FAでやってるんだけど，B11Fの三つ目の質問「我は片手に真実を，そしてもう片手に虚偽を持つものなり。我とは何？」ってヤツの答えがわからないんだ。もう2か月近くハマッたままなんで，だれかレスキューしてちょ！

（90年2月号掲載）

［住所不明・**しとさきおあ？才**］

A　2月号の「あ○き○とし」サンじゃなくて，「しとさきおあ」サンの『ウィザードリィ4』の質問についてお答えします。3番目の答えは，下半身にあって，二つで一つの機能を果たす器官だから，「LEGS」です。

ところで，ボクは最後の答えがわかりません。もしも，しとさきおあサンがわかったら，89年12月号に掲載されたボク，HAWKWINDをレスキューしてちょ！

［神奈川県横浜市・**HAWKWIND15才**］

（90年1月号掲載）



［大阪府泉南郡・**美良野19才**］

A　1月号の美良野サンの『抜忍伝説』についての質問にお答えします。

まずは高野山さんに行き，MAPの右上のほうに行くと，斧山伏（おのやまぶし）2人組が現れます。そいつらを倒し，洞くつに入ると，赤龍をみつけることができます。そうしたら今度は怪しい木に登ります。すると，三鈷（さんこ）の杵（しょ）が手に入るので，そのあと岡寺に行けばよいのです。

まだまだ先は長いです。がんばってくださいね。

［富山県魚津市・**溝口和幸16才**］

★青木：溝口クン，HAWKWINDクン，どうもありがとう（『ウィズ4』はちょっと気マズイなぁ）。ところで，90年1月号掲載の『A・ファンタジアン』のレスキューだけど，送られてきたハガキの答えがどれも少しずつ異なっていました。これからハガキを出す人はなるべくくわしく正確に書いて送ってネ！　それでは，今月の宿題だ！

今月の宿題

Q　ボクはPC-98の『リングマスターII』をやっています。ところがムルソンの王都でつまってしまいました。というのはアルベルトやアルセナの属するラ＝シュトラルト家以外の貴族の家（そういえばエストには会えた）に入れないのです。これは一体どうしたことなんでしょうか。誰か教えて！

［熊本県不知火町・**D20才**］

Q　ボクは『ウィザードリィ3』を一応解いたのですが，「ORBofEARITHIN」のスペシャル・パワーの効果がわかりませんでした。使うと水晶占いをしますが，「何も見つからなかった」というメッセージしかでてきません。いろんなところで試してみましがダメでした。これにはどういう意味があるのか教えてください。

［千葉県幕張町・**鼻毛オヤジ16才**］

Q　ボクはPC-98VXで『THE MAN I LOVE』をやっているのですが，半年以上たっても解けません。犯人がだれかはわかったのですが（銃2を見せたら急に態度が変わった），彼が動いてくれません。チャレンジAVG&RPGⅣを見て，彼の店の中や外で「マツ」「ハリコム」などをやってもダメでした。

持ち物は，最初から持っている物の他に，銃2，写真，酒，サファイア，ブローチ，鑑定書です。

［富山県新川郡・**今村貴志16才**］

★青木：ウムム，『ウィザードリィ3』の質問はムズかしいなぁ。この答えは，ぜひボクも知りたいので知ってる人はハガキを送ってネ！　あと，まだ答えが載ってない質問もいくつかあるので，そっちのほうもヨロシク！

おたより待ってます！

この「レスキュー！AVG&RPG」のコーナーに応募したい人は，ハガキにわからないシーンを書いて，以下のあて先まで送ってください。ただし，質問は1人1ゲーム1シーンにかぎります。そして，必ずキミの体験談や失敗談（○○○と入力したけどダメだったなど）を書きそえてください。

また，イラストはタテ書きで，必ず黒インクを使用し，左上に空き部分（2×2cm）を作ってください。

なお，電話でのお問い合わせにはいっさい応じられませんので，ご了承ください。

あて先：〒141　東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「レスキュー！AVG&RPG」係

読者が創る……………………

ベーマガ㊙情報局

㊙ PC-88SR版『ドラスレ(VI)』で隠れアイテムを2，3個ほど見つけました。

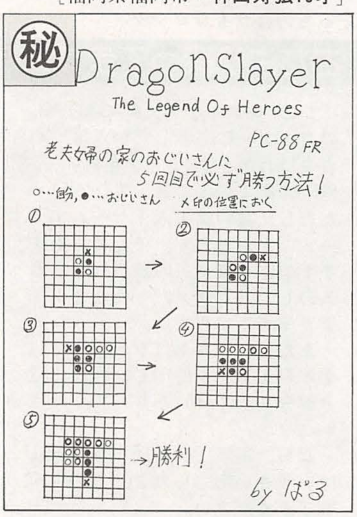
まず「草刈ガマ」これは4章の「インプ」が持っています。㊙として，傷つけた相手に「ホー」の効果が！つぎに，「ハイパー2000」これは終章の「グルム」が持っていました。MAX，HPを「2000」まで上げ（下げ）します。最後に「ピコピコハンマー」，やはり終章の「ザクリス」（だと思う）が持っています。

効果は「リーフ2（ラム酒！）」これはとっても使えます。

［栃木県佐野市・**河内秀樹17才**］

㊙ 『ドラスレVI』の㊙です。2月号に，ドラスレ（VI）の不可解な㊙が載っていましたが，2HD版ではなく，2D版でもできます。同じようにシナリオ1のディスクをドライブ1にシステム・ディスクをドライブ2にセットして，ドライブ1のレバーを下げます（ドライブ2は下げない！）。ランプがドライブ2のほうへ行ったら，イベント・ディスクを，ドライブ1のシナリオディスクと入れかえて，ドライブ1と2のレバーを下げます。すると同じようなことがおこります。

［福岡県福岡市・**林田寿弘18才**］



［高知県安芸市・**有澤智孝16才**］

㊙ PC-88SR版『ドラスレ(VI)』の㊙です。

エンディング1のとき，「STOP KEY」を押すと画面を止めることができる！

［東京都荒川区・**椎葉智大17才**］

㊙ PC-88の『三国志II』で戦利品を無限に得る方法です。

①たとえば10国（洛限）を持っている君主と，他の君主の2人PLAYをする。

②他の君主が10国に攻め入り，勝利する。これを繰り返す。

要するに，10国に攻め込んで勝てば良い。これで知力，魅力，武力100のキャラクターが作れる。他の国でも戦利品を得られるときがあるが，10国が一番良い。

これをやると，戦利品と効果がすべてわかるので，各自，自分で表でも作ると良い。

［東京都町田市・**正本　毅17才**］

㊙ PC-98版　ウルティマIII』の㊙です。

ブリティシュ城の南へ20，東へ4ぐらい行ったところの山間に，溶岩に囲まれたダンジョンがあるが，ダンジョンの入口の上のくぼんだところでGetするとプログラマーからの贈物の短剣が手に入る。この短剣はブリちゃん以外の敵を一撃で倒すことができる。しかし1回しか使えない（PC-98版で確認）。

［東京都江戸川区・**井上彰仁20才**］

㊙ PC-88SR版の『あーくしゅ』の㊙です。

画面右上の小さく「P88」と書いてあるところにカーソルをあわせて「実行」キーを押すと，カーソルの形が変わります。この他にも右のウインドゥにないものをグラフィックにあわせて「実行」すると，メッセージが現れるものもたまにあります。

［富山県滑川市・**ほう16才**］

㊙ PC-98版『TETRIS』の裏技です。

MS-DOSのディスク（バージョンは関係ない）をドライブAに入れてA>の表示を出す。

①Aドライブに「TETRIS」のディスクを入れてTETRISと入力します。「TETRIS」が起動してゲームができますが，ディスク・アクセス方法が変わります。

②Bドライブに「TETRIS」のディスクを入れてB:↵TETRIS↵と入力します。すると

BULLET-PROOF SOFTWARE

TETRIS IS ONLY 6,800 YEN

という宣伝文句がスクロールしながら表示されます。このモードでは，ゲームはできません。

P.S：BPSって BULLET-PROOF SOFTWAREの略だったんですね。初めて知った。

［長野県長野市・**TETRIS7本15才**］



［大阪府八尾市・**ZAWELL18才**］

㊙ X68000の『モトス』のSARUモードの入りかたです。CONFIGURATIONに入り，キーボードのLEDが光るキーをすべてつけます。そして，RANKのところを変えると，SARUという文字が出てきます。そのモードでゲームをすると，おもいっきりゲームが簡単になります。ちなみにSARUモードでゲームを終わらすと，SARUモード用のエンディングがあります。

［広島県廿日市市・**山田　勉17才**］

㊙ X68000版『ヴァリスII』の㊙です。

F5 キーを押してミュージック・モードにします。立ち上がったら，キーボード・リセット（CTRL ＋ OPT.1 ＋ DEL）を押すと，優子が消えてミュージック・モードのメニュー・ウインドゥだけが残ります。

［神奈川県横浜市・私はどこ，ここはだあれ？才］

㊙ X68000 フラッピー2

面セレクト＆ミュージックモード＋オマケ

まず0ドライブにシステム・ディスク、1ドライブにフラッピーのディスクをいれます。そしてCOMMAND.Xをダブルクリックして以下を打ち込みます。

```
A>B: ⏎
B>ATTRIB -H -R *.* ⏎
B>ED ¥FLAPPY2.ENV ⏎
```

すると、画面に「World:0」というのが表示されるので「World:5」に変更する。変更したら、ESCキーを押してEを押す。
以後、起動するとWorld1～5までのすべてのステージを選択できるようになる。

また、タイトル画面でGAME STARTとSELECTが表示されてるときにM,U,S,I,Cと入力するとミュージックモードになる。
「ゴミ」というディレクトリの中にはインベーダーのようなゲームや、スタッフの話や小説などがはいってるぞ!!

［兵庫県神戸市・二井吉一20才］

㊙ X68K版『スーパーハングオン』のおまけゲーム＋無敵㊙です。もう知っていると思いますがスーパーハングオンのおまけゲーム!!

■おまけゲームのやりかた
①Human68kを立ち上げる。
②1ディスクを入れて^^のアイコンをダブル・クリックし，そのあとにでるCR.Xのアイコンをクリックする。
■無敵のやりかた（おまけゲーム）
①普通にスタートする。
②スクロールが始まったらCOPYキーを押す。
③無敵になる（でも動かなくなる）。
④画面が白くなったらAを押せばなおる。

［茨城県筑波郡・関根信男？才］

㊙ X68000版『スーパーハングオン』のスーパー・テストモードの㊙です。SHIFTキーとHELPキーを押すと，どんなときでもテストモードに入ります。これを使えば難易度，MUSICモード，何回ゲームをしたか，ハイスコア，ロースコアなどを調べることができます。

難易度セレクトさえ使えりゃ，クリアも簡単です。使いかたとしては，画面に出ますが，

START＝SPACEキー
TEST＝SHIFT＋HELPキー
ACCELE＝XF2

に割り当てられます。

これさえありゃバッチリですぜ，ダンナ，なんちって。

［山形県天童市・ジジイ・ザ・バーバリアン？才］

㊙ X68000版『スーパーハングオン』でスローモーションになる㊙です。

ゲーム中にESCを押してポーズをかける。そしてTABを連打するとスローモーションになる。これを使えば時間はかかるけど，にがてな人でもエンディングを見ることができるよ！

［愛知県海部郡・大森厚治17才］

㊙ X68000版の『スーパーハングオン』で，RAMを1MBに増設していると，ゲーム中3D処理がなめらかになります。

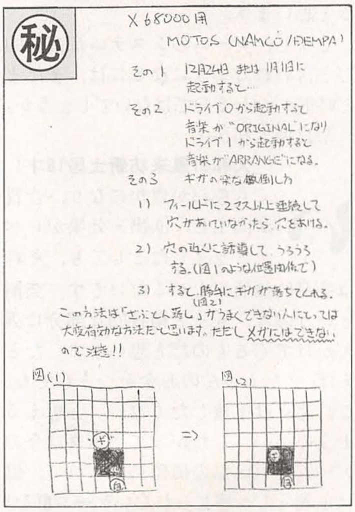
そのかわり，14秒ほどロード時間が長くなります。登録キーを押しながらゲームを起動すると，RAMを増設していない状態と同じになります。

［埼玉県浦和市・石本　淳18才］

㊙ X68000用『スーパーハングオン』の㊙だだだ!!

ゲームを立ち上げ中，エラーがでると，「てぇへんだ鳥居の親分！えらぁがでやした！どうも謎のえらぁがでちまったようですぜ。りせっとを押してもらえやすかい。」といったメッセージがでます。

［広島県安芸郡・デューク・B？才］



［愛知県半田市・GAB17才］

㊙ MSX2/2＋の『アレスタ2』でミュージック・モードとレベル設定を発見しました。

まず，ディスク2か3を入れ，電源をオンにします。そして武器選択がはじまるまでセレクト・キーを押しておきます。

すると

ALESTA2 SOUND TEST MODE
NUMBER SELECT1
GAME MODE SELECT
LEVEL1
人

とでます。左右のキーで，サウンド・ナンバーを変え，縦でレベルを選びます。音はトリガ1で鳴らします。

レベルは人，神，鬼が選べます。サウンド・ナンバーを0にして，トリガ1を押すと，武器選択モードに入ります。

［京都市山科区・前原浩太12才］

㊙ MSX版『Xak』の裏ゲームの情報です。

1．電源を入れてBASICを立ち上げる。
2．Disk-3を入れる。
3．LOAD"OMAKE. BAS",Rと入れてリターン！

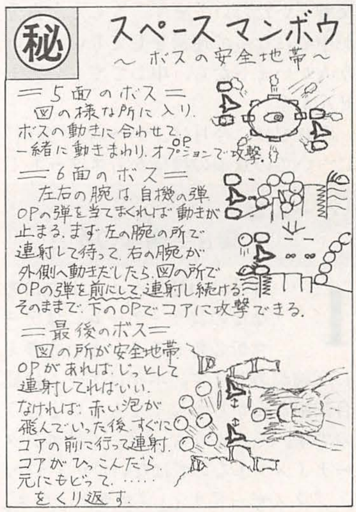
あとはお楽しみ!!（怒るかな？）

没グラフィックがエンディング後しばらくじっとしていると見れます。

P.S.　敵を攻撃するとき壁におしつけながら攻撃すると，ぜんぜんダメージを受けません。

ネクロマンサーのところで応用すると楽になります。

［大分県宇佐市・Chaka-Poko17才］



［愛知県半田市・稲生　史17才］

㊙情報大募集

このベーマガ㊙情報局は，読者のみなさんが創るページです。パソコン，ファミコン・ゲームの㊙はもちろん，必勝法などもOKです。ただし，プログラムのバグによる珍現象は㊙とはみなしません。みなさんが自分で発見したテクニックをドンドンご応募ください。

くれぐれも他の雑誌との二重投稿はおやめください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「ベーマガ㊙情報局」係

読者の意見

ホンキでPlay ホンネでReview!!



こんにちは，山下　章です。いきなりですが，『チャレンジ！AVG&RPG V』の中で大好評だった読者の討論会を，春休みにまたまた開催しようかと思っています。参加希望の人は，「読者の討論会2参加希望係」まで，住所・氏名・年令・電話番号・言いたいことを明記の上，ハガキで応募してください（交通費を自費負担できる人に限ります)。

ところで，Fredy嬢から提案のあった，読ホンのサークルについて，かなりの反響をいただいてます。もしも，自分が中心になって運営をしてもいいという人がいましたら，申しでてもらえませんか？

それでは，今月は，ゲームと〝芸術〟についての数編の投稿からスタート！

ゲームは総合芸術なのか!?

1月号の山崎さんへ。ボクはあなたの言う「ゲームにはテーマが必要である」という考えに反論があります。ボクはゲームは総合芸術なんかじゃなくてもいいと思うのです。それよりも，ゲームはエンターテイメントなのではないでしょうか。

『ウィザードリィ』『グラディウス』『三国志』などなど，別にテーマなどなくても存分に楽しめるゲームはたくさんあります。これらのゲームにあえてテーマを持たせる必要があるのでしょうか？

だからと言って，ボクはゲームの芸術性をまったく否定するわけではありません。ただ，ゲームには芸術というひとつの形態に留どまらず，芸術〝も〟できる「ゲーム」になってほしいと願うのです。

［秋田県湯沢市・Mega Driver18才］

以前から「ゲームは総合芸術だ！」という言葉が誌面をにぎわしていますが，ボクは今のゲームが芸術とは，どうしても思えません。多くの人は，AVGやRPGのことをそう言っているのだと思いますが，たしかにこれらのゲームを解き終えたときの感動は，なんとも言えないものがあります。しかし，今のゲームはクリアすることに全精力を注ぎ，頭を悩ませ，夜中までプレイするといった，あまりに労力を必要とするもので，美術・音楽・文学等のように，すんなりと芸術というものを感じさせてくれません。

ゲームの音楽やグラフィックなどは，これからも進歩をしていくことでしょう。そうなれば，芸術的な進歩も望めると思います。

しかし，ゲームのシステムが芸術的だと言われるようになるには，まだまだ時間がかかるのではないでしょうか。

［奈良県大和郡・大和の風来坊新土居18才］

いくら色彩が豊かになり，音質が向上し，演出・効果がレベルアップしたとしても，それは商品的価値が上がるだけです。芸術というのは，もっと精神的な部分に訴えかけてくるものだと思います。たとえば，「たくさんのお金をつまれても，これだけは手放したくない」と思えるような……。したがって，ボクは今のゲームを（商品の価値に縛られて，儲け主義としか感じられないゲーム群を）芸術と呼ぶのには早すぎると思います。

［千葉県山武郡・吉岡子伸？才］

ゲームが芸術になるためにはどうすべきか？　ボクはゲームは総合芸術かもしれないけど，核となるのはゲーム性だと思います。

なぜグラフィックや音楽・ストーリーではないのか？　ボクが思うに，これらは，もうれっきとした芸術としてのジャンル（グラフィックなら絵画，ストーリーなら小説etc.）が存在しています。しかし，まだこの世に存在しない〝ゲーム性〟という素晴らしいものがゲームの中にはあるではありませんか！

もし，グラフィックや音楽の点で芸術と言っていいところまで達したとしても，それは，ただ既存の物マネでしかないし，もはやそのようなものは，ゲームではありえないでしょう（別にそれが悪いわけではありませんが)。

〝ゲーム性〟――それを定義するのは難しいことでしょう。しかし，ボクの考えでは，「他のものはごまかせても，ゲーム性において本当のプレイヤーはごまかせない」。つまり，ゲームが持つ唯一固有のものなのです。

［熊本県水俣市・田中智彦16才］

■山下：「コンピュータ・ゲームは芸術なのか」ということについて，たくさんの投稿をいただいた。

ボク個人の意見としては，最後の田中クンの意見に近い部分がある。

コンピュータ・ゲームは，人類にとってまだまだ歴史の浅い分野だ。その中での〝芸術性〟を考えるときに，なぜ今までに存在した〝芸術〟の範囲で考えなければいけないのだろう？

コンピュータ・ゲームならではの，新しい芸術表現がそこには存在しているのではないか。

たとえば，絵画のデッサン力に胸を打たれるように，素晴らしいプログラム技術に感動したっていい（マニア的な視点ではあるが)。パズルゲームの胸をすくような解法に，面構成の芸術さを感じたっていい。

なによりもコンピュータ・ゲームのスゴイところは，プレイヤー自身がアートを描けるということだ。『スーパーマリオ』のノンストップ・プレイや，『テトリス』のスーパー・プレイは，見ていて〝芸術〟という言葉が実にしっくりとくると思うのだが，どうだろう？

上に挙げた以外にも，コンピュータ・ゲームならではの芸術性を探してみるのも，ゲームのひとつの遊びかたなの

ではないだろうか。

ただもちろん，そうした，なにかしらの芸術の香りを漂わせているゲームは，世にでている作品のほんのひと握りでしかない。その現状で，「すべてのゲームは芸術だ」と唱えてしまうのは，つまらないソフトを作っているメーカーを甘やかすことになる危険性をハラんでいることは間違いない……。

意見をお待ちしてます。

投稿するみなさまへ……

先日，立ち読みした本で，糸井重里氏と，いとうせいこう氏と，あと誰かがゲームについて対談しているものがありました。それを読んで思ったのですが，「全然わけがわからない」のです。かれらは，まるで私のわからない言葉で，秘密の話をしているみたい(笑)。なぜ，ああいう人たちは，難しい言葉を使いたがるのでしょうか。もっとわかりやすい言葉で，できないものなのでしょうか？

たしかに，彼らは時代の先端を行く人だから，そういう言葉を使うのは当然かもしれませんし，そういう言葉を使うのはカッコイイかもしれませんが，意味がわからないようなものであったら（うまく言えませんが）本というメディアを使うのは，もったいないような気がします。立ち読みだったので，具体的な言葉はハッキリとは覚えていませんが，～的とか～性とか，カタカナ言葉をいっぱいならべていて……。ゲームのことが書いてあっても，わからないのは悲しいです。そういう難しい言葉をわかりやすくするのは，とても難しいことだとは思いますが，なるべく努力してもらいたいな,と思います。

読ホンも決して無関係ではないのでは……？

［北海道恵庭市・
Fredy☆なおちゃん15才］

■山下：ボクらベーマガ・ライターズも，反省しなければいけない点があるのかもしれない。

不満に思ったところがあったら，どんどん指摘してください。

『グラディウスIII』にもの申す！

『グラIII』は，はっきり言って，限りなくひどいゲームです。

こう言うと，怒るゲーマーの人もいるかもしれないが，『グラIII』は「『グラII』から，ひとジャンプして，次世代のシューティングを切り開くゲームだ！」などとは言うもはばかる，『グラII』という踏み台にまだ片足をつけたまま背伸びしただけのゲームだとボクは思う。では，理由を書いてみよう。

①一番目を引いて，一番凝っていなければならないはずの序盤の1,2面が，全10面のうち一番つまらないとは，どういうこと？
②タイトルも『II』と大差なく，何の驚きもなかった。
③『グラIII』は，今のところヘタな人は恥ずかしくてできないので，ビギナー・モードは何の役にも立っていない。
④プロ級ゲーマーもパカパカ死ぬほど，メチャクチャな難度。2面はパワーアップしていないと,2面であるのにもはや地獄であるし，炎の面も相当の腕がないと，リカバーはまず無理。ラストは死ねと言っているようなものだ！
⑤あまりにフル・パワーアップしたときを予定した難易度になっている。これなら，パワーアップ・ゲージなんてなくして，はじめからフル装備にしてほしい。一度死んだら，たとえ何機ストックがあっても，席を立つゲーマーがいるくらいだ。
⑥あの手抜きの3D面は，一体何なのだ!?
⑦テトリス面の壊せない氷塊の降ってくるところは，半分以上運ではないか！これはヒドイぜっ！

［愛知県春日井市・岩永欣仁18才］

■山下：アーケード・ファンの人，最近の激ムズ・シューティング群について，もっといろいろ意見をください。

『グラIII』についてもどうぞ。

読者間レビュー

お題：トリトーン・ファイナル（ザインソフト）

X68000初のARPGということで，ボクは期待して買ったのですが，いざプレイしてみると，かなり「欠点」のあるソフトでした。

①X68Kなのに，スクロールが鈍い②敵キャラの動きも単調③PC-88版や98版にいたと思われる，デカキャラや魔法がカットされている④画面の切り替えがとても遅い――以上です。

ボクの『トリトーン・ファイナル』は，原因不明のエラーのため，他のソフトに取り替えてもらいました。ソフトハウスからの手紙によると，スタッフの突然の退職によるゲーム・デザインの変更があったようです。しかし，自分はけっこうBGM等が気に入っています。

［名前なし……編集部まで連絡を］

『トリトーン・ファイナル』――今考えても，このゲームにはいい思い出はない。主人公キャラを動かしたときの，あの感動ともいえる，カツンカツンとした動き……。正直言って，同人ソフトのほうがマシに見えてしまいます。ちょっと遊んだ結果，ボクと友人は，すぐさまリサイクル・ショップへ走りました。

もしもこのゲームを解いたという人がいたら，心から敬意を表します。

［高知市・北岡　大18才］

■山下：やはり手厳しい評価が多かった。実は，ベーマガ・ライターズの新年会のときに，みんなでこのゲームをやったんだけど，ゲーム・オーバーのときにでる「Your are Dead」という文法を無視した英文に，全員ひっくりかえった思い出がある。今月のホンキ・ホンネのゲーム・ミュージックのところにも書いたけど，ゲームソフトも発売元にキチンと品質チェックをしてもらいたいものだね。

さて，来月のお題は，これだ。

光栄の『信長の野望・戦国群雄伝』についての意見を聞いてみたいです。あれだけ売れた大作を買った人は，どう思っているのかなあ。

［北海道札幌市・古川岳志16才］

■山下：ところで次号から，なんとベーマガがドーンと大きく変わるのだ!! どこがどうなるか，お楽しみに！

応募方法

みなさんが日頃感じている，ゲームに対する意見・感想等を以下のあて先まで送ってください。このページに載っている他の人の意見について，あるいはカラーページでやっている「山下　章のホンキ・ホンネ」について自分の意見を主張してもOKです。

鋭い切れ味を持ったすばらしい投稿お待ちしています。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「読者の意見・ホンキホンネ」係

ファンタジー通信

新たな旅立ちを「ファン通」

手塚一郎

死が怖くないかって？
そりゃ怖くないわけないよ
だがな冒険者ってのは
死ぬまでを精一杯生きて
でかい夢を見るのが仕事なんだ
悔いの残らない人生なんかはだめだ
夢はでかく見て
できるだけ悔いは残すんだよ
その想いは誰かが継いでくれるさ
だから死ぬ前に死を考えるなよ
俺たちは翌朝の飯を考えてりゃいい
冒険者ってのは，そんなもんだ

「酒場での一幕……」より
〔北海道札幌市・興梠源伍郎〕

ごあいさつ

こんにちは，手塚です。

えー，冒頭に掲載した詩「私のファンタジー」にも何かコメントをつけてほしいという意見をいくつかいただいているので，よーしと思ったのですが，作者の興梠源伍郎くんがハガキの隅におもしろいことを書いていたので，そちらを載せてみます。

『近頃，私はどんなことがあろうとも自分の生きかたのペースを変えない一般市民をテーマにした物語を書こうと思っています。ヒロイック的なファンタジーでは忘れられがちな普通の人々ですが，実は物語のヒーローたちを陰で支えているのが彼らではないかと思うのです。食べ物がどこで作られ，どのような流通経路を……。こんなことを考えてしまうのは，あやまりなのでしょうか？』

この前，友人とテーブルトークRPGについて話していたときに，これと似た話が出たんです。なぜ，シナリオや世界設定集は「上向き」にしか創られていないのだろう？　つまり，底辺ともいえる民間人たちの「習慣」「服装」「食べ物」などに，なぜ，もっとくわしく触れないのか，ということでした。

確かに，世界構築の基本は「上から下へ（神様から考えていく）」ですが，それがヒエラルキーの底辺まで創られないのであれば意味をなさないのではないでしょうか。

ファンタジーとは「虚構」です。そこで，世界を創る人は，この嘘をさらに積み上げていくことになります。モダンホラーの王，スティーブン・キングの小説が，実在の固有名詞を用いた描写をしつこく積み上げ，作品にリアリティを持たせていくように……。

小さな本当（もしくは，本当らしい嘘）のくり返しが大きな嘘を可能とする――何も，これは小説やゲームに限ったことではありません。

だから，興梠源伍郎くんの意見は，あやまりではないし，考えすぎでもないと思います。いや，むしろ，やらねばならないことでしょう。

多くのRPGにおいて，キャラクターたちは成長します。すると，そこには民間人との，さらなるミゾが生じることになります。キャラクターが人間として生きる上でのルールがなければ，彼らは決して人間にはなれないばかりか，ただ一心に神の領域を目指す怪物でしかないわけです。もちろん，これが悪いとはいいませんが……。

興梠くん，妥協(だきょう)しないでガンバッてください。応援してます！

お知らせ

もう知っている人も多いと思いますが，来月号からベーマガが誌面を刷新(さつしん)することとなりました。

ということは，この「ファンタジー通信」も変わらないわけがありません。以前にもファン通が新しくなると書きましたが，ようやくそれを実行する時がきたわけです。

で，どこがどう変わるかといいますと，実は，まだまとまっていないんですね（笑……っている場合ではない）。

思い返してみると，ファン通をこういうふうに変えてほしい，どいう手紙は数えるほどしかもらっていません。これは，このまま続けてほしい――そういうことなのでしょうか？

ぼくがファン通に託(たく)したのは，「パソコンRPGファンにゲームを離れてもファンタジーを愛してもらい，最終的には「本物」の幻想文学の存在にも目を向けてもらう」ことでした。お便りに目をとおしてみれば，それが多少なりとも成功しているように思います。だから，次に何をすればいいのか，考えているのです。正直な話，やるべきことは，とりあえずやってしまった感があるのです。

ぼくには，わかりません。が，このままでいいとも思っていませんし，まだ終わらせてしまってはいけない気もします。少なくとも別冊が出るまでは……。

とりあえず，今のぼくにできることは，来月号のこのページを構成するお手紙やイラストの募集だけ。それ以外にも，新しいファン通は，こうしてほしい，という意見も送ってもらえるとうれしいです。

もっとも，そういうお便りが送られてこないことには，新しいファン通が生まれないことになってしまいます。

①タイトル・カット……ハガキを横にして描いてください。もちろん，イラストのどこかに「ファンタジー通信」の文字を忘れずに。

②私のファンタジー……18文字×15行の詩です。題材や文体は自由ですが，必ず自分で考えたものにしてください。文献等からの引用は不可。

③お便り……何でもOK。好きなことを書いて送ってください。ファン通が続くかどうかは，これによって決まります。

④伝言板……会員募集，文通希望など読者同士のコミュニケーションに使用してください。ただし，同人誌については「すでに発行したもの」しか扱いません。完成前から購入の募集はできなくなりました。注意してください。完成した本を同封の上，お願いいたします。ハガキは縦です。

⑤C.Cコーナー……毎月の課題に沿ってモンスターを描いてください。ハガキは横です。同時に，課題の募集もします。ハガキでどうぞ。

⑥イラスト・ギャラリー……ハガキもしくはハガキサイズの紙にイラストを描いて送ってください。それぞれのイラストにキミの住所（都道府県と市町村郡は最低でも書くこと！）と名前（ペンネームでもOK）を忘れずに。

今月のC.Cコーナー

いやー，今回は久しぶりに投稿が多かった。とっても，うれしいです。一時期は，このコーナーがなくなってしまうんじゃないかと心配したくらいですから……。例によって優秀作を3点掲載しておきます。惜しくも選にもれてしまった人は余計なものを描いていたり，どこがヒラメや馬なのかわからなかったところが敗因（?）です。

さて，では来月の課題を。京都市の白い流星☆狠くんのリクエストで「イカとライオンの合成」です。しめ切りは2月16日必着まで。力作，お待ちしております。なお，作品はハガキを横にして描いてください。カラー不可。



▲静岡県磐田郡・楠　健伍



▲長野県伊那市・EYSG



▲大阪市・石井たつを

ファンタジー通信伝言版









ファンタジー通信イラスト・ギャラリー

えーと，前ページで書けなかったことを書きます。まず，イラストは必ずペン（サインペンやボールペンも可）で描いてください。エンピツや黒以外のペン（赤や青）などで描かれた作品は載せられないのです。

それから，C.Cコーナー以外は，特にしめ切りはありません。あせらずに，いい作品を仕上げてください。

また，前ページのコーナー以外のものを勝手に作ってもいいです。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「ファンタジー通信」係



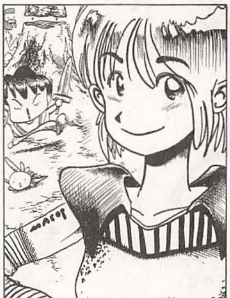
▲群馬県桐生市・関　久美江

㊦：年賀状を送ってくださった人，ありがとうね！



▲大阪府堺市・ありす

㊦：最近ごぶさたしてました。ゲインも31巻がでたねえ



▲広島県安芸郡・TOXIKまこぷ

㊦：カラーイラストありがと。別冊用はまだ募集中！



▲高知県香美郡・ESTINA

㊦：東京は，ついこの前，雪が降って……。寒いの嫌い



▲鳥取県岩美郡・LINDA

㊦：ああ，寒そう。実は今日（23日）も雪が降りました

テーブルトークRPGコーナー その20

ワープスファンタジー誌上プレイング ジェノサイドワールド・キャンペーン
●妖魔忍軍現る！

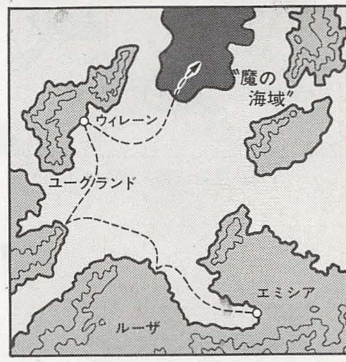
ORG／大貫　昌幸

今月から毎月サブ・タイトルを付けることにしました。「禁じられた命」は，ジェノサイドのメイン・ストーリーですから，このままでは何年たってもタイトルは「禁じられた命」のままでしょう。それではつまらないので，ちょっとシャレてみました。

それと，イラストレーターも，つごうによりチェンジすることになりました。今まで担当してきたおーとりさんに変わって，ベントスタッフの高橋さんの登場です。応援してあげてくださいね。

また，次号からベーマガが大きく変わるそーです。このコーナーも，より一層飛躍していきたいと思いますからこれからもよろしくお願いします。

さて，今回から「魔の海賊編」に続いて，「暗黒都市編」のスタートです。GM（ゲーム・マスター……ゲーム全体の進行役をはたす人）とプレイヤーが悪ノリしたため，ほとんどテレビの変身ヒーロー物のようになってしまいました。まぁ，どーせワープスだから，いいのかな。



読者の皆さんから送っていただいたNPC（ノン・プレイヤー・キャラクター……実際に役を演じるプレイヤーはいないが，ゲームには登場するキャラクター）もいよいよ登場しますよ。

キャラクター紹介



シュレア・ストランディ・バックホーン
HP：33　MP：4
ヒーロー・ポイント：5（残り3）
有角族の女戦士（レベル2）。永遠の命を求める実の姉シルヴィア（NPC）に命を狙われている。



シド・ウェットブレイド
HP：14　MP：29
ヒーロー・ポイント：5（残り1）
水の精霊族（ウィンデーネ）の魔導戦士兼魔術師（1レベル）。一応パーティのリーダーらしい。



ジョン・カーター
HP：32　MP：6
ヒーロー・ポイント：5（残り0）
トリコーン（3本角の有角族）の狂戦士（2レベル）。最近はバーサーク（狂戦士化）するだけで，頭の冴えがなくなった。



マーティ・カーペンター
HP：17　MP：13
ヒーロー・ポイント：5（残り4）
人間の狂戦士兼聖職者（1レベル）。フィーニアと同じ神様を信仰しているのだが，誰も信じてはいない。



フィーニア・リフレイン
HP：21　MP：25
ヒーロー・ポイント：5（残り4）
キャラクター・コンテストの1位を独走する，有翼族の女聖戦士（1レベル）。パーティの中で唯一まともなキャラクター。



モード・アダムス（NPC）
HP：9　MP：7
ヒーロー・ポイント：5（残り1）
人間の冒険者（1レベル）。GMのコントロールするNPC。シドとはいい仲なので，これからが楽しみである。

前回までのあらすじ

　シドの故郷ユーグランドの北の海にかけられた呪いを打ち破るため，冒険者たちは果敢にも魔の海域に挑戦した。
　しかしながら，深い霧と激しい衝撃に襲われて，遭難してしまう。運よく流れ孤島で，一行はカクールと名乗る魔術師に助けられる。
　カクールの話を手がかりに，パーティは島の中央神殿に侵入，暗黒の精霊神，ラ・オスキュリテを信仰する闇の精霊族（シェード）の司祭と対決した。
　長い戦いの末，一行は呪いの元凶であるクリスタルを破壊し，呪いによってハーピィに魂を閉じ込められていたカクールの妻を助けだす。
　だが，シェードの司祭は，その命と引き換えに，一行に対しておそるべきデスカースをかけていた。
　そして，北の海の呪いを解いたパーティを，光輝く一隻の船が，何処かへと運び去ったのである。

エチュード19

GM：それじゃあ。先月の続きから始めよう。
シド：我々はいったい，どこに行くんです？
マーティン：そんなことは船に聞いてみなければわからんな。
GM：えーと。全員が光輝く船に乗り込んだかと思った瞬間，気がつくと，どこかの砂浜に立っているんだな。
フィーニア：どこだか場所はわかりませんか。
GM：フィーニアにはわかりませんね。えーと。シドは記憶力チェックして。
シド：ティ！　成功だよ。
GM：なら，ユーグランド。それも首都ウィレーンの近くであることに気づきます。
シド：だってさ。
シュレア：カクールさんは？
GM：いっしょにいるよ。
マーティン：点呼をとるぞ。1！
ジョン：2。
シド：3。
シュレア：4。
GM：5，6，7。
フィーニア：8。
マーティン：9。
シド：あれ？　1人多くないか。
ジョン：マーティンが2回返事したからだろ。
シド：自分を2回も数えるなよな。
マーティン：うるさい！
シュレア：しかしすごいわね。あの船と声は何だったのかしら。
フィーニア：きっと。善なる神のお導きにちがいありません。
マーティン：拙者（せっしゃ）もそー思うぞ。
シュレア：あんまし，マーティンの信じてる神様と親しくなりたくないわ。
GM：でも，フィーニアとマーティンって，同じ神様を信仰しているんですよ。
シド：それが信じられないな。
マーティン：信じる者は救われるのだ。
シュレア：はいはい。
GM：それでは，ここで一度経験ポイントを集計しましょう。達した人はレベルアップしてもいいよ。
ジョン：ヒーロー・ポイントも回復していいのかな。
GM：だめー！
ジョン：ショーック！　オレにはヒーロー・ポイントが一つもなぁ～い。
GM：そりゃ使いすぎだね。
ジョン：しかも2レベルのままだ。
シド：いいだろ。こっちより早く2レベルになったんだから。
シュレア：私も2レベルのままだわ。どこかに，400点ほど落ちてないかしら。
GM：あっ，そこに。
シュレア：どこどこ。
GM：落ちてる……わけないね。
シュレア：マスタぁ～。
GM：はははは。それと，HPとMPも回復はさせちゃだめだよ。今は，あくまでレベルアップした分だけ，上限が増えるだけだからね。
シド：新しい呪文は？
GM：覚えていいよ。

◇

　経験ポイントを獲得してキャラクターのレベルを上げる……。RPGのおもしろさの一つが，この行為であることに，意義を唱える人はいないでしょう。
　TRPG（テーブル・トーク・ロールプレイング・ゲーム……人間が語りあいながら遊ぶRPG）でもCRPG（コンピュータによるRPG）でも，レベルを上げる作業は楽しいものです。
　禁じられた命は，キャンペーン・シナリオですから，シナリオの最後まで経験ポイントを集計しないと，キャラクターはいつまでたっても成長しないことになってしまいます。そこで，ストーリーが一段落ついた場合に，こうした作業をするわけです。
　今回は，すでに2レベルに成長していたシュレアとジョンを除いて，全員が無事成長することができました。ようやく，全員が2レベルになったわけです。

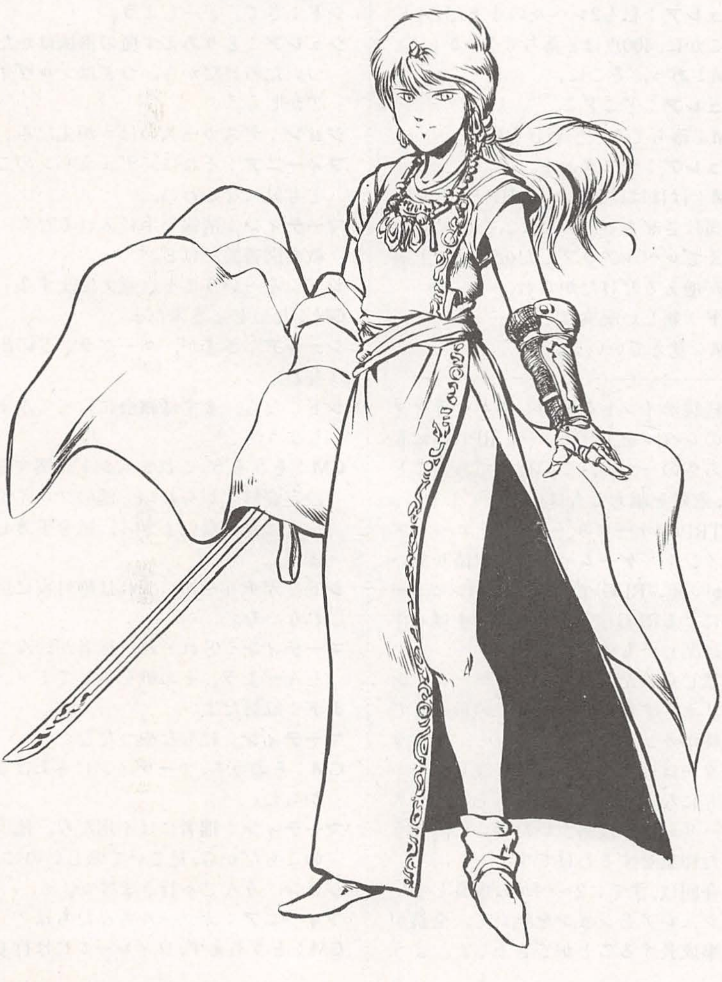
◇

フィーニア：レベル上げの作業も終わったし……。そーだ。カクールさんに，デスカースについてたずねてみましょう。
GM：カクールは困ったような顔を妻と見合わせているよ。
シュレア：どーいうことかしら。ねぇ，モードさん。聞いてくださらない。
GM：始まったよ。NPCを使わないで自分に聞いてよ。
シド：聞きましょう。かくかくしかじか。
GM：うーむ。困ったな。霊界からのお告げがないからな。さっぱりわからんよ。まぁ，こういうこともあるな。
フィーニア：呪いの効果って。まだわからないんですよね。
GM：はい。ふふふふふふ。
フィーニア：でた！　危ない微笑み。
マーティン：ほほほほほほ。これが変態の微笑みです。

エチュード20

シド：さて。どーしよう。
シュレア：とりあえず魔の海域はかたづいたわけだから，つぎはシルヴィアかしら。
ジョン：デスカースのほうが先だろ。
フィーニア：それに，デュラハンのことも気になるわね。
マーティン：情報を手に入れるなら，教会図書館だけど。
シド：そーいうこと。覚えてます？
GM：だいじょうぶだよ。
シュレア：さすが，ユーグランドの出身ね。
シド：なら，まずは教会に行ってみましょう。
GM：そうそう。これからシドに関する設定資料だからね（と，他のプレイヤーには見えないように，紙を手渡します）。
シド：ガチョ～ん。これは絶対家に戻れないな。
マーティン：どれどれ。拙者が読んでしんぜよう。その紙を貸してミソ。
シド：駄目だよ。
マーティン：けちなやつだな。
GM：そのうち，マーティンにもあげるからね。
マーティン：拙者には不用だな。他人のことだから，見ていて楽しいのに。
ジョン：そんじゃ行きますか。
フィーニア：カクールさんたちは？
GM：とりあえず，ウィレーンには行く

そうです。
GM：さて，諸君たちがテクテクテと歩いていると……。ちょうどウィレーンの街の中に入るために，城壁をくぐろうとしているときに，怪しい女性が声をかけてきましたよ。
フィーニア：何かご用ですか。
シド：女性の服装とかは？
GM：黒いローブを着ています。シルヴィアと同じような感じがします。
シュレア：シルヴィア？
GM：いいえ。雰囲気だけですよ。別であることはすぐに気がつきます。
シド：で，用件は？
GM：「失礼ですけれど，そちらの有角族のかたは，お名前をシュレアさんというのではないでしょうか」
シュレア：そうだけど。あんたは誰？
GM：私はシルヴィア様に仕える妖魔忍軍のキーラ！　シュレア。あなたの首をもらいにきたわ。覚悟はいい？
シュレア：あのねぇ。そーですかって，簡単にあげられるものじゃないでしょ。
ジョン：よっしゃ戦闘だな。
GM：お前の相手はオレ様がやろうう。いつの間にか，巨大な鉄球を振り回している男が現れたよ。
シド：全面尾行にしてはずいぶんと派手なお出迎えだな。
GM：なーに。待ちくたびれただけだ。今までどこに隠れていたのか知らんが，このゲート(門)の所で張っていたかいがあったぜ。
マーティン：ところで，拙者の相手は誰がしてくれるのかな。
GM：ジョッカーのみなさーん。
マーティン：何だって？
GM：貴様の相手など，ザコ・キャラクターで十分だ。
マーティン：ぷっつん。拙者のほうがジョンより安く見られたのが気にいらない。バーサーク宣言。
フィーニア：さぁ，カクールさんたちはチビッ子ハウスのほうへ。
全員：えっ？
ジョン：フィーニアさんも，ついーに。
フィーニア：だってー。ノリちゃん好きだから。
ジョン：グッドですよ。



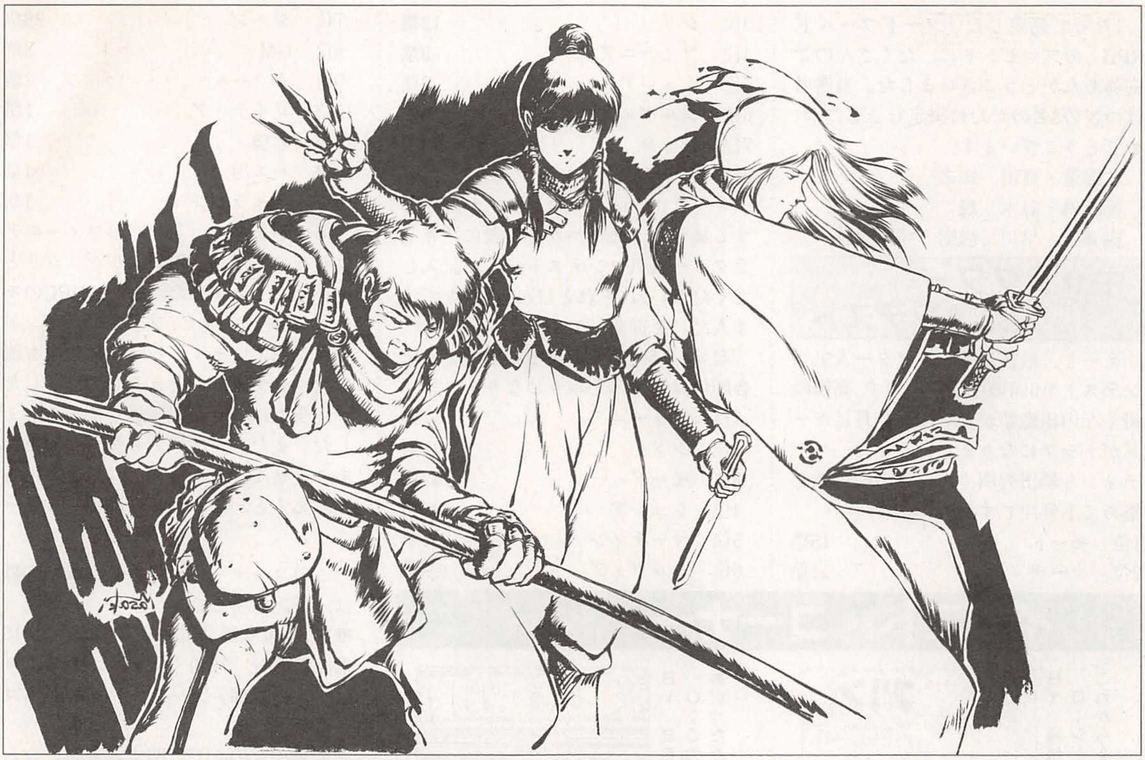
シュレア：それはそーと。ずいぶんと人目につくところでやるのね。
シド：まさか，妖魔空間とか造らないよね。
GM：そのまさかさ。キーラは手を六芒星の形に動かしながら，ダークフィールド！　と，叫んだ。
マーティン：やるやる。
GM：このダークフィールド(異空間)の中では，ジョッカーの皆さんのPが4倍になるのだな。他の効果はナイショね。
シド：しかしざこには違いありませんね。
GM：いいや。まとめていくらでは倒せないよ。
マーティン：ズルイ。
ジョン：で，その鉄球の男の名前は？
GM：こいつの名前はバゴスと言うのだ。
ジョン：バゴス破れたり。
GM：何？
ジョン：そいつの武器の鉄球はグーの形をしているが，オレがここでパーをだせば，すでにオレの勝ち。
シド：勝手にしろ。

◇

さて，キーラ，バゴス率いる妖魔忍軍とパーティとの戦闘が開始されました。バゴスもキーラも，シドたちよりレベルが高い(これもダーク・フィールド効果？)ようで，パーティはたちまちピンチになってしまいました。

◇

GM：くらえ～？　バゴスのアイアン・ボール。トゥリャ～！　ダメージは25だね。
ジョン：痛てぇ。痛てぇ。ヒーロー・ポイントないんだから，戦闘中に回復できないんだぞ。
マーティン：後で治してやるから，一生懸命に戦え。
ジョン：ティ。はずしたぁ～。
シド：エネルギー・ブラスト！ダーク・フィールドを破壊してやる。
GM：中からは破壊不可能のようだよ。
シド：何の損傷もないのか！
フィーニア：なら，ヒーロー・ポイントを使って……。
GM：ふふふふふ。ダーク・フィールドの中では，ヒーロー・ポイントは使うことができないのだよ。
フィーニア：ところでモードさんは？
GM：カクールさんたちといっしょです。
シュレア：あなたのシドさんが危ないよ。外から何とかして。
GM：しかし，ミス・モードにはシドが



どこにいるのかさえわからないのであった。

フィーニア：なら，モードさんにヒーロー・ポイントを使ってもらいましょう。

GM：むむむむ。しょうがないな。カクールが手助けしてあげよう。

ジョン：霊界パワーですか。

GM：いかにも。死んだらおどろけ！

マーティン：よし，拙者も神に祈ろう。

GM：激しい音がして，ダーク・フィールドが破壊されたよ。

マーティン：するとザコはまとめてザコだな。

GM：はいな。

マーティン：一太刀，ダメージ74ポイント！　これがバーサークの威力よ。

GM：うーむ。あっという間にジョッカーの皆さんは全滅してしまった。

シュレア：形勢逆転ね。

GM：ひとまず後退だな。キーラとバゴスは，煙幕を張って街に逃げていったよ。

シュレア：追いかけないの？

シド：いや。

シュレア：何で？

フィーニア：そうよ。街の中でドンパチするつもり？

ジョン：ははははは(やりたい)。

◇

今回登場した2人のNPCは，イラスト・コーナーに何回か投稿してくれている，かみひとしくんが送ってくれたものです。NPCに関するアイデアがあったら，皆さんもどしどし送ってくださいね。ストーリーに登場させたいと思います。能力値なんかいりません。イメージだけでOKですよ。

そんなわけで今回はここまでです。これからはシドの故郷・ユーグランドの首都ウィレーンを舞台としたシティー・アドベンチャーが展開する予定です。お楽しみに。

プレゼントのお知らせと当選者の発表

お待たせしました。今月もプレゼント・コーナーはありますよ。今月のプレゼントは，以前にもこのコーナーでチラッと名前が出た「ドラゴンランス・カードゲーム」です。発表元の㈱新和さんのご協力により，5名の読者に，さしあげたいと思います。

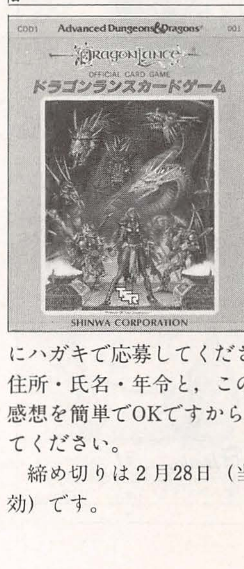
小説，グラフィック，ノベルズ，コンピュータ・ゲームと，様々なスタイルで紹介されているドラゴンランスですけれど，AD&Dの日本語版に先がけてカードゲームが発表になっています。

ゲーム・デザインは大貫昌幸。つまりボクなんですよ。プレゼントに当たらなかった人はお店で買ってね。

例によって，希望する人はマイコンBASICマガジン編集部「ドラゴンランス・カードゲーム・プレゼント係」宛にハガキで応募してください。なお，住所・氏名・年令と，このコーナーの感想を簡単でOKですから，必ず記入してください。

締め切りは2月28日（当日の消印有効）です。





◀これが今月のプレゼント・ドラゴンランス・カードゲームだ！

1月号で発表した「ソードワールドRPG」のプレゼントに，たくさんのご応募ありがとうございました。当選者はつぎの3名のかたに決定しました。おめでとうございます。

北海道・真田　知之
徳島県・谷木　規
福井県・早川　尚樹　（敬称略）

キャラクター人気コンテスト

えーと。最後はキャラクター人気コンテスト第6回の中間発表です。高橋隆司くんの組織票が効いて，今月はモードがトップになりました。また，マーティンも鍋田秀明くんたちの同情票を集めて上昇注です。

順位	キャラクター	票数
1位	モード	15票
2位	マーティン	14票
3位	シド	12票
4位	フィーニア	9票
5位	シュレア	7票
6位	シルヴィア	6票
7位	ジョン	3票
8位	レイティア	1票

キャラクター人気コンテストに応募する場合は，必ずハガキの表に「キャラクター人気コンテスト」と，記入してくださいね。それと1枚のハガキでは1人だけを推薦してください。

なお，第6回までの累積結果による総合順位は以下のとおりになります。

順位	キャラクター	票数
1位	フィーニア	57票
2位	シド	47票
3位	モード	43票
4位	シュレア	35票
5位	マーティン	34票
6位	シルヴィア	29票
7位	ジョン	28票
8位	GM	3票
9位	カクール	2票
10位	レイティア	1票
10位	老婆	1票
10位	ハエ男	1票
10位	デュラハン	1票

あいかわらず，トップのフィーニアは健在ですが，2位のシドがジリジリと追い上げてきました。また，NPCのモードが3位に上昇し，フィーニアとシドを脅かしています。一時は死亡説も流れたマーティンも巻き返してきましたが，今度はジョンが後退してしまいました。また，シュレアも今一つ元気がありません。シルヴィアは最近の出番を考えると，これからに期待できそーです。

このコーナーに関するお手紙の応募は，下記住所まで。

〒141　東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社　月刊「マイコンBASICマガジン編集部」テーブルトークRPGコーナー

※AD&D®，D&D®に関するお問い合わせは㈱新和まで。

〒110　東京都台東区柳橋2-15-5　第二真市ビル　☎03-861-8981

※WARPSに関するお問い合わせは㈱ツクダホビーまで。

〒111　東京都台東区元浅草3-1-3　☎03-843-1139・1130

イラスト・コーナー



BY 竜孃　O：シドの婚約者。気になるでしょ？　これからを楽しみにね。



BY BELIAL　O：この一言で，またシドの人気があがったみたいだね。



BY らんぶぅはらりん　O：最近ね，イラストと票を入れるキャラの違うハガキが多いんだ。



BY TEN　O：シルヴィアの人気はこれからだよ。妖魔忍軍もヨロシク！



BY らびっと　O：コンテストでは，やや後退したけど，これからも応援してね。



BY ぽん太　O：フィーニアの人気は今年も衰えないだろうね。



BY LINDA　O：ジョンのほうが最近は忘れられているみたいだよ。



BY 錦 士郎　O：今月は総合で3位に浮上！　これからも活躍させるからね。

見城こうじの

激論！ビデオゲーム

第9回　複数同時プレイ・ゲーム

今回は，前回のラストでも少しだけ触れた，複数同時プレイ・ゲームについていろいろと考えてみたい。本当は2ページの予定だったのが，書いているうちに，あれも入れたいこれも入れたいで収まらなくなってしまい，結局無理を言って今月は3ページいただいてしまった。

複数プレイ・ゲームの「3C」

まず，複数プレイ・ゲームが持っている要素に何があるか,考えてみよう。それは,「3C」――“COMBAT(戦闘)”, “COMPETITION（競争)”,“COOPERATION(協力)”といったキーワードで表すことができる。もちろん，これは「人間を相手に」「戦闘」を行ない(この場合の「戦闘」はかなり広い意味で使っており，スポーツ・ゲームなどの対戦もここに含まれる)，「人間を相手に」「競争」し，「人間を相手に」「協力」するという意味に他ならない。コンピュータ相手の戦闘なら他のゲームでもさんざん行なっている。

念のため補足しておくと，複数プレイ・ゲームに，必ずしも上記の3要素がすべて盛り込まれているというわけではない。たとえば『ギャラクティックウォーリアーズ(コナミ)』や『ファイティングファンタジー(データイースト)』などのゲームは，純粋に「戦闘」の要素のみで成り立っている。同様に『ハイパーオリンピック(コナミ)』などは，「競争」の要素だけだ。これらに対し『ぶたさん(ジャレコ)』などはぜいたくなゲームで,3要素すべてが盛り込まれていると考えてよい。そして一見『ぶたさん』に近いタイプのゲームに見える『バブルボブル(タイトー)』には，このうち「戦闘」という要素は入っていない。分類がむずかしいところで『ファイナルラップ(ナムコ)』などは「競争」の要素を基本にしながら，微妙に「協力」の要素も盛り込まれており，考えようによっては「戦闘」も入っていると言えるかもしれない。



▲『ファイティングファンタジー（データイースト)』異世界を舞台にした戦士の競技会。2人プレイ時は対戦の勝者が先の試合へ進める

こと，リアルタイム・ゲームに関して言えば，複数プレイのおもしろさの決定要因というのは，これら3要素(のうちいくつか)がいかにうまく強調表現されているかという点にあると僕は思う。

ただ，過去の例を見るに，やたらと強調表現すればよいというものでもないようだ。

たとえば「協力」の要素をメインにしたゲームの中でも特にそれを強調していた作品に『ロードランナー・帝国からの脱出(アイレム)』『トイポップ(ナムコ)』『イシターの復活(ナムコ/ゲームスタジオ)』といったものがある(まあ『イシターの復活』を複数プレイ・ゲームと定義してしまうのも問題があるとは思うが，それはひとまず置いておくとして)。

これらのゲームは，あまりにも「協力」の要素が強すぎ,それこそプレイヤー同士が二人三脚，あうんの呼吸でプレイしなければ攻略できない。それだけに複数プレイとしてのおもしろさは抜群なのだが，いかんせんマニアックなものになってしまっているのは否めない。

◇



▲『ぶたさん（ジャレコ)』さまざまな個性を持ったブタたちによる爆弾投げバトルロイヤル。2人プレイの「ざ・ですまっち」が熱い

また，「競争」という要素を本当に強調したいのであれば,『ファイナルラップ』で順位によって車の性能を変えてしまうというのは筋がとおらない。これなどはゲームをおもしろくするためにあえて「ずる」を行なったうまい例と言える。

複数プレイにおけるスクロール・システム

つぎに，複数プレイとスクロール・システムの関係について考えてみよう。

以前にも書いたように，ビデオゲームの画面構成には大別して，任意スクロール・タイプ(プレイヤーの動きに合わせたスクロール)，強制スクロール・タイプ(プレイヤーの動きと無関係なスクロール)，固定画面タイプ(スクロールしない)の3種類がある。

この問題に関しては，以前山下章氏が本誌「ホンキでPlayホンネでReview」コーナーの『スーパーマリオブラザーズ3』特集の回ですでに指摘しているが，僕も氏の「複数プレイに適したシステムは強制スクロールか固定画面である」という意見にほぼ賛成だ。要するに任意スクロールではそれぞれのキャラクターが画面を引っ張り合ってしまい，アクション性が著しく低下してしまうということである。

◇

しかし，任意スクロール・タイプでもいくつか例外的にこうした問題点を解決している作品を見ることができる。

その代表的な例を挙げれば，まず『クラックダウン(セガ)』や『スペースポジション(ナスコ)』などのような画面分割システムを採用しているゲームだ。このシステムにすれば任意スクロールの問題は，一発で解決する。近年の通信ゲームも同じようなものだと考えてよいだろう。

それから特殊例になるが，やはり先の山下氏のコーナーでも紹介されてい

た『アイスクライマー(任天堂)』だ。このアイデアはなかなか卓越していたと言いたい。「スクロール外へ追いやられてしまった時点でそのプレイヤーのミスとする」というルールを作ってしまうことによって，任意スクロールの持つ弱点を逆に利用してしまった点が実にうまい。

これらに限らず，まだまだルールの作りかたしだいでは，任意スクロールによる複数プレイも開拓の余地があるとみてよいだろう。

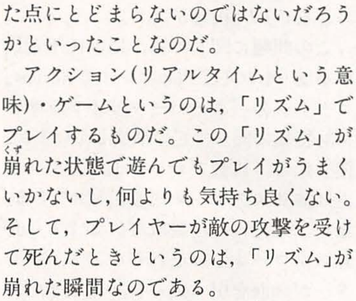
複数プレイにおけるミス時の再スタート方法

さてここで，先月尻切れとんぼになってしまった，複数プレイにおけるミス時の再スタート方法に話題を移したい。先月の話は，複数(2人)プレイ・ゲームでは一方が死んでも他方がプレイ中のため，一度画面をクリアするということをせずにそのまま一定の無敵時間とともにつぎのプレイヤーがその場から再スタートとなってしまい，パワーアップ・シューティング物では復活がむずかしくなってバランスが崩れるという内容だった。

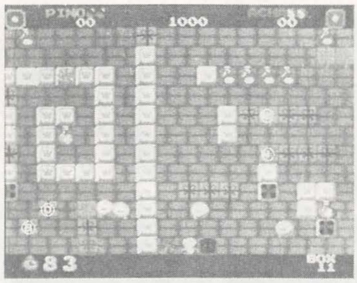
今回もう少し突っ込んで話したいのは，こうしたいわゆる「無敵再スタート・システム」がもたらすデメリットというのは，パワーアップ云々といった点にとどまらないのではないだろうかといったことなのだ。

アクション(リアルタイムという意味)・ゲームというのは，「リズム」でプレイするものだ。この「リズム」が崩れた状態で遊んでもプレイがうまくいかないし，何よりも気持ち良くない。そして，プレイヤーが敵の攻撃を受けて死んだときというのは，「リズム」が崩れた瞬間なのである。

ここでほんの一瞬でもプレイヤーに気持ちの切り替えをさせる(「リズム」



▲『ロードランナー・帝国からの脱出(アイレム)』いわゆるアイレム・ロードランナー・シリーズ第4弾。1人用と2人用ではまったく別個に面が用意されている



▲『トイポップ(ナムコ)』敵によって有効な武器が決まっているので2人プレイで武器を分担して持つと1人プレイに比べ圧倒的に楽になる上，戦略性が増す。逆に言うと1人用はやや難易度が高い

を取りもどさせる)間を与えずに再スタートさせてしまうというのは，酷であると思うし，不快感を与えてしまうことになるのではないだろうか。

ドライブ・ゲームだってクラッシュしたら一呼吸おいて停止状態からの再スタートになるのが普通ではないか(『パワードリフト(セガ)』のようにまったく止まらないゲームもあるけど，あれはあれで良いと思う)。

もちろん，そんなことは物ともしないたくましいプレイヤーも多いことだろう。かえって間がないほうがスピーディで良いと言う人もいるだろう。家庭用だったらポーズすれば済むことなんじゃない？とまで言う人もいるかもしれない。

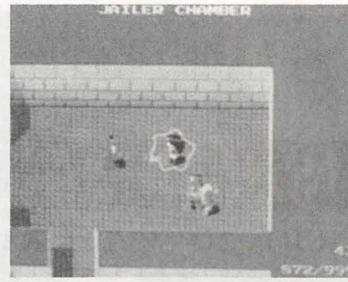
確かにそうした反ばくも一理あるとは思う。だが，いったん画面をクリアして間を作ることによってゲームにメリハリをつけるのも大切なことではないだろうかと僕は思うのだ。

ただ，一言添えておくと，ゲーム中にトラップ的な発想で作り手が故意にプレイヤーの「リズム」を崩させようという展開を用意する場合があるが，これはひとまず別物と考えてよいだろう。

さて，などと一席ぶってはみたものの，そんなことを言ったら複数プレイ・ゲームなんて作れないじゃないか，という話になるだろう。それはそうだ。むずかしい問題だ。ということで，システムとして成功したかどうかにかかわらず，いわゆる「無敵システム」を採用していない特殊な複数プレイ・ゲームというのをいくつか挙げてみよう。

◇

となれば最初にでてくるのはこれしかない(ユニークさという点で)。『スカイキッド(ナムコ)』だ。このゲームでは2人プレイの際，途中で死んでしまったプレイヤーはしばらくゲームに参加



▲『イシターの復活(ナムコ/ゲームスタジオ)』言ってみればこのゲームにおけるカイとギルの関係は，『シャドーダンサー(セガ)』における忍者と忍犬の関係のようなものか？

することができない。ではどこから再び参加することができるようになるかというと，ステージの途中に何箇所か用意されている滑走路のところまでくると，そこでつぎのプレイヤーが待っていて，離陸して合流するというシステムを取っているのだ。

だからもし生き残っている側のプレイヤーがつぎの滑走路までたどりつけずにやはり死んでしまった場合は，2人そろって前の滑走路までエリアをもどされてやり直しというわけだ。

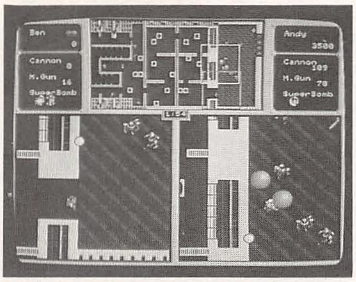
これはなかなか異色で興味深いシステムだったと思う。ただ，複数プレイというのはプレイする側にとってみれば常に複数で遊びたいというのが基本であるということと，いつになったら再参加できるのかということがわかりずらく，気が付いたらつぎの自機が出現していてすでにやられていたといったことがあったりして，問題点があったのは残念だった。

二つ目に挙げたいのは『ロードランナー・帝国からの脱出』や『ポンピングワールド(ミッチェル)』などのシステムだ。

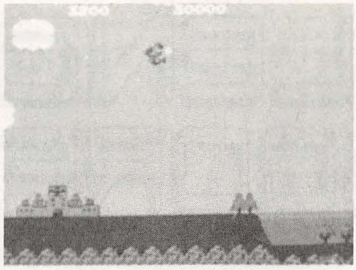
これらのゲームの2人プレイは，どちらか一方が死んでしまうとその時点でその面の最初からやり直しとなる。つまり，一つのステージを2人ともノーミスで越えねばならないという厳しいノルマが課せられているのである。

これらのゲームがなぜこのようなシステムを取っているかは明白だ。前者に関して言えば，パズル・ゲームだからだ(前回を参照のこと)。後者に関しても同じようなことが言える。進行状況によっては，やり直しにしないとクリアが不可能，もしくは非常に困難な状態になる可能性のあるゲームだからだ。

だが，これらはシステム的には筋がとおっているとはいえ，プレイしてい



▲『クラックダウン(セガ)』画面分割システムの採用により，それぞれのプレイヤーがスクロールの呪縛から解き放たれている。設定変更により2人で殺し合うことも可能



▲『スカイキッド(ナムコ)』たいそう淡白なゲームに見えるが完成度はかなり高い。複数プレイ・ゲームとしてもユニークなアイデアが多々見られる

て違和感があったのは事実だ。自分はつつがなくプレイを進めていたのに，相手がミスをしたことによって自分のプレイも中断されてしまう。「あれっ」と思わされて，少々しらけてしまう部分はあったと思う。

三つ目に挙げたいのは『マリオブラザーズ(任天堂)』や『クルクルランド(任天堂)』のシステムだ。

と，ここで「何だ，それって無敵システムと同じじゃない」と思った人もいるかもしれない。しかしこれはちがう。無敵システムは，出現した瞬間にゲームへの参加を（たとえ無敵状態であろうと）強要している。

それに対し，これらのゲームは参加するタイミングをプレイヤーのほうで選ぶことができる。無敵の間はゲームに参加していない。無敵システムがどことなくあいまいなものを持っているのに対し，こちらは様子をうかがっている時間と，ゲームに参加している時間との区別がはっきりしている。

個人的な好みに関する話で恐縮だが，僕はこのシステムが好きだ。自分でタイミングを選んで戦線復帰する瞬間の緊張感が好きなのだ。これらとほぼ同じシステムに『ゲイングランド(セガ)』もある。正確には無敵システムとの併用なのだが，参加のタイミングが選べるという点では『マリオブラザーズ』などと同じだ。

ただ，逆に考えてみればこのシステムの発展したものが無敵システムとも言えるわけであって，じっと様子をうかがう間を与えるくらいなら無敵で動き回れる間を与えたほうが得ではないだろうかという親切心からきているものだと考えてもよいのかもしれない。

でもやはり僕はそこに何か勘ちがいがあって，ゲームに悪影響を与えているような気がしてならない。

複数プレイならではの工夫あれこれ

どうも無敵システムの問題にこだわりすぎて話が長くなってしまった。ここで，複数プレイならではのフィーチャー，工夫について考えてみたい。ということで，工夫の盛り込まれた具体例をいくつか挙げてみよう。

○『平安京エイリアン(電機音響他)』…2人一緒だと穴の掘埋が早くなる
○『ツインビー(コナミ)』…二つの機を前後または左右につなげることによって，1人プレイ時にはでてこない特殊弾を撃つことができる
○『スカイキッド』…墜落中の相手機を撃つと助けることができる。通常時に撃つと動きを止めて邪魔してしまうことになる
○『アレックスキッド(セガ)』など…互いに相手の頭の上に乗ることによって，普段なら届かないような所にも体が届くようになる

などといった感じだ。このような，複数プレイの場合のみ適用されるフィーチャーというのは，個人的には大好きだ。

さらに，もっと凝った工夫を施した例を捜すと，『ガントレット(ATARI)』や『シルクワーム(テクモ)』『エリア88(カプコン)』など，それぞれのプレイヤーが異なった能力を持つゲームにたどり着く……もしくは，元々の能力は同じだが，取ったアイテムなどにより能力が変わるといったことも同系列のシステムと考えてもよいだろう。

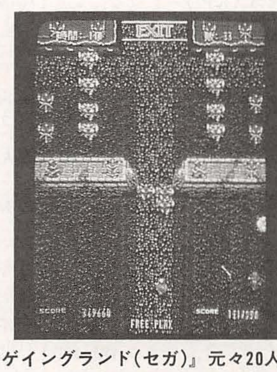
また，もっと特殊なもので『サイバータンク(コアランド)』のように1台のタンクの別の部分をそれぞれが操縦するというみごとなアイデアもあった。

こうしたシステムを，たとえば「戦闘」や「競争」の要素をメインにしたゲームに持ち込めば，それぞれのプレイヤーの作戦性のちがいをだしやすくなる。「協力」をメインにしたゲームなら，役割分担をより明確に強調することができる，というようなメリットがある。

ただ，これらのゲームのほとんどは「複数プレイ時にそれぞれのプレイヤーが異なった能力を持っていたらおもしろい」という発想で作られたものではない。1人プレイ時の主人公選択といった点に「売り」の基本があって，複数プレイ時の選択要素はその延長上の副産物に過ぎないというものが多い。それが，残念な点だ。

最後に

最後にまとめ的なことを少し書けば，複数プレイ・ゲームというのは，本来あまり安易に作られるべきものではないと思う。個人プレイには個人プレイの，2人プレイには2人プレイの，そしてそれ以上の人数にもそれぞれの，ゲーム・バランスというものがある。そこのところをおろそかにしてほしくない。ていねいに作れば，個人プレイ・ゲームからは生まれ得ない別の素晴らしさを持った作品がもっともっと生まれるであろうと信じるからこそ，僕はそう言いたいのだ。



▲『ゲイングランド(セガ)』元々20人からのキャラを自由に使えるという点で戦略性が高いところに，2人プレイになればその組合わせの分さらに戦略性が増すということになる

お知らせ

現在マイコンBASICマガジン編集部ではライターを若干名募集しています。主として必要としているのは，アーケード・ビデオゲームにくわしいかたです(パソコン，ホビーマシンもできればなお良い)。

資格は，東京近郊に住む，大学生および専門学校生のかたに限ります。

ご希望のかたは，まず編集部まで電話連絡をお願いします。

CHALLENGE! HIGH SCORE! 全国集計

タイトル	スコア	スコアラー	店名	備考
グラディウスIII〈テクニカル〉(コナミ)	2周目1面	全国のべ12名のみなさん	——	今回は面数優先集計
グラディウスIII〈ビギナー〉(コナミ)	989,980	HYAKU-UG&TR&RED(百)	ゲームプラザとよなか(大阪)	全3面クリア タイプD
ブロクシード〈スコア部門〉(セガ)	712,076	AEX-ででーん!	柏ガリバー(千葉)	ライン169 ノーマル設定
ブロクシード〈ライン部門〉(セガ)	ライン=231	SDI-BOSTON	ハイテクランドセガ藤井寺(大阪)	スコア 687,768 レベル 89
ファイナルファイト(カプコン)	3,069,020	しおしお君に続きクリアRVS-GUN	プレジャーキャッスル(東京)	全6面クリア ガイ使用 ノーマル設定
R・タイプII(アイレム)	1,432,700	URX-無限魔TEC	ゲームセンターUFO(神奈川)	全2周クリア 連射付
ウイニングラン鈴鹿GP〈1P〉(ナムコ)	2′46″283	CYCLONE-HURRICANE	PC関大前(大阪)	ゴール 6速MT使用
デンジャラスシード(ナムコ)	4,133,000	Mr.まさし君(馬)	PC早稲田(東京)	全8面クリア 残シールド 11 R×2 B×4
STUN RUNNER (ATARI)	886,850	かちわり組に人3人だ!!(NOR)	ゲームプラザ(熊本)	レベル 19 ワープあり
鮫!鮫!鮫!(東亜プラン)	7,339,220	FREEZIN' (ち)(捨)	GB高田馬場(東京)	21-08
シャドーダンサー(セガ)	1,680,500	NOR	ゲームプラザ(熊本)	全15面クリア 残忍者×1
スーパーフォーミュラ〈ワールドチャンピオンシップ〉(ビデオシステム)	5′36″063	ドラクエ4購入係兼はまり役MIU(セ)	ゲームプラザ(熊本)	DP=36 ロータス使用
ビーストバスターズ(SNK)	6,600,930	こうちゃん	PC関大前(大阪)	全面クリア
カプコンワールド(カプコン)	1,832,600	超運がええ!(た)	ファミリータウンメルヘンランド(愛知)	全5面クリア
ダライアスII〈3画面部門〉(タイトー)	3,763,830	魔女宅で泣く男!RVS-GUN(デ)	プレジャーキャッスル(東京)	全7面クリア Wゾーン
ポンピングワールド(ミッチェル)	4,028,660	EXCEL-SSC-VAP(幸)	PC巣鴨(東京)	全50面クリア
バーニングフォース(ナムコ)	6,265,230	ひろみ(天)調教完了! EXC-AFC-T'	プレジャーキャッスル(東京)	全面クリア 連射使用
フォートラックス〈複数部門〉(ナムコ)	2′12″50	ZUO, V, NOM, C. M	ゲームプラザ(熊本)	ゴール 4人プレイ
ファイネストアワー(ナムコ)	7,244,380	RAMBLER-REI	PC早稲田(東京)	全2周クリア
S. C. I.(タイトー)	10,305,230	MSO/NMF-AFP♡R. A	ゲームコーナーラッキー21(山口)	全6面クリア
オメガファイター(UPL)	12,913,860	FGK-TOM実はもう一丁ある!	ゲームセンター101(新潟)	全2周クリア
パズニック(アニメーション20/タイトー)	9,002,000	まんくん(浜)	PC仙台(宮城)	8-3-1
バイオレンスファイト(タイトー)	13,927,520	G. M. C. Q.	モンキーハウスメインスタジアム(福岡)	全面クリア ベン・スミス使用
メガブラスト(タイトー)	809,500	ワールドカッパー!若大将PC-ZIN	プレジャーキャッスル(東京)	全面クリア 残機×2
メイズオブフロット(タイトー)	1,968,910	顔がQちゃん! RVS-NBG	プレジャーキャッスル(東京)	全面クリア
DJボーイ(カネコ/セガ)	1,181,100	SDI-カーズ行くぞ3万円だ!ともや	ハイテクランドセガ藤井寺(大阪)	全5面クリア 残少年×4
メタルホーク(ナムコ)	13,926	水島み〜な	BC京都(京都)	全8面クリア
SDI(セガ)	79,636,950	やんちゃ姫GTO(R)TM	ハイテクセガ金沢(石川)	全11面クリア ノーミス S=34 オールパーフェクト

広い!広すぎる!ダライアスIIの集計を全コース統一し，スーパーモナコGPも今月は更新なし!おかげで何と扉ページの広いことよ!今すぐにでもこの場に大の字に寝転がってゴロゴロしたい，そんな気分の雪の夜だ!

というわけで今月のトップは，やはり『**グラディウスIII**』ということになるか?テクニカル部門は，現時点ではあまりに得点集計に無理があるので面数優先集計だ（さらに，早くも永久パターンの存在が取りざたされているが，本当に完璧なものなのかどうかは未だ定かではない）!それにしても今回のグラIIIの処理速度の遅さはちょっと極端だ。友人はミサイルを発射してからそれが地上へ落ちるまでにトイレに行ってもどってきたぞ。これでは1千万点がでる頃にはプレイヤーは老衰で死亡か!?

『**ブロクシード**』は，プレイヤーの意見を生かし，スコア，ラインの両部門集計!カウンター・ストップを目指してがんばってほしい!寿!寿!寿!

『**ファイナルファイト**』!!ただ一つ問題なのは，ハガーが必殺技を使っている姿は，ゴリラがうなり声をあげて暴れているようにしか見えないということだ。日本語文の濁点の位置もオシャレだ。

『**鮫!鮫!鮫!**』の2人同時プレイ・バージョンは集計の対象外としています。

『**ダライアスII**』!今月は2画面部門での記録更新がでておりません。背景がキキなら全国トップってか?

『**SDI**』が久々に記録更新，泣かせます。

《この他のハイスコア》

★**ロードオブキング**：254,900：(ハ)-OMA（ゲームランドプールイン）

★**ゼロウイング**：5,957,200：究極イエロー君（善光寺CH）

●**ウイニングラン鈴鹿GP**（8人プレイ）：2′44″767：ねもとくん（PC琴似）…参考記録とします（担当）。

《おわびと訂正》

先月号の全国集計の中で，『**クォース**』と『**メガブラスト**』のスコアに誤りがありました。さらに『**スーパーモナコGP**』4速の記録の記載にも誤りがありました。ここにおわびいたします。

また，『**スーパーバレーボール**』のスコアはバグ使用のものであったということで，ゲームランド花丘からおわびと訂正の連絡が届いています。　（担当は…見城，宮塚&やんま）

プレイシティキャロット小樽店　北海道
北海道小樽市花園1-1-10　☎0134-23-9596

タイトル	スコア	スコアラー	備考
デンジャラスシード	3,778,900	中川　剛	ALL
バーニングフォース	4,848,550	中川　剛	ALL
鮫！鮫！鮫！	3,630,200	MRX®	2周目2面
S．C．I	9,438,550	AION-FPS-SJr.	ALL
ビーストバスターズ	1,274,660	すがわら®	3面
クォース	235,800	MAI	ブロック862
ファイネストアワー	4,652,680	BBC	ALL
スーパーフォーミュラ（シルバーストーン）	2'27"538	MAP-JAZZ	
ウイニングラン（鈴鹿GP・オートマ）	2'58"987	M	
R・タイプII	774,500	HIRO	2-3

ハイテクランドセガ五所川原店　青森
青森県五所川原市上平井町3-1　☎0173-34-8050

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブロクシード	228,017	ゆうこ	175&52 ノーマル設定
Eスワット	1,102,400	山ざん	4-3 ノーマル設定
シャドーダンサー	358,400	OGC-ZEATER©	2-3 ボーナス×2
クォース	278,720	OGC-ZEATER©	1017コ ノーマル設定
Xマルチプライ	12,194,500	E-S WAT'S 初クリア管理人©	全2周クリア ノーマル設定
DJボーイ	322,600	小寺	ノーマル設定
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−8	木村　肇	全面クリア ノーマル設定
スーパーモナコGP（オートマ）	6'46"37	成田雅貴	ノーマル設定
スーパーモナコGP（4速）	6'31"57	中村　準	ノーマル設定
スーパーモナコGP（7速）	6'25"04	宮本真志	ノーマル設定

秋田キャロットハウス　秋田
秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビルB1　☎0188-32-2868

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン（鈴鹿GP・マニュアル）	2'54"786	ESFORCE-LUCK	1人プレイ
デンジャラスシード	1,200,160	S&R	7-U
バーニングフォース	4,490,290	MJ-12 左真樹	ALL
ファイナルファイト（1P）	629,270	NORI	4面 CODY使用
R・タイプII	680,000	RADISH-T･S	2-3
カプコンワールド（1P）	1,556,600	DRAGON BLOOD	ALL
鮫！鮫！鮫！	604,350	ESFORCE-BBOY	5-10
クォース（1P）	1,014	CAT	6-8
ゼロウイング	1,132,940	MJ-12 石塚朔	11-2 連射装置付
ボンビングワールド（1P）	2,687,660	KEMA	49面

プレイシティキャロット琴似店　北海道
北海道札幌市西区琴似2条2丁目琴似グリーンビル1F　☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン（鈴鹿GP・マニュアル）	2'44"767	ねもとくん	8Pノーマル 2周設定
グラディウスIII（テクニカル）	645,220	BREM-徳光慎之介	9面 Bタイプ
ファイナルファイト	593,330	BREM-VATSHU	3面ガイ ノーマル設定
R・タイプII	1,012,800	BREM-佐藤直行	2-6 ノーマル設定
S．C．I	10,172,460	全国NO1まで‥ NGM-師匠	クリア ノーマル設定
鮫！鮫！鮫！	1,142,030	仙　人	7-7 ノーマル設定
ビーストバスターズ（1P）	3,283,450	伊達直人	6面 ノーマル設定
デンジャラスシード	3,720,900	BREM-BOK♥	クリア ノーマル設定
バーニングフォース（裏）	5,882,190	BREM-BOK♥	クリア ノーマル設定
Xマルチプライ	17,299,900	BREM-佐藤キミヒコ	クリア ノーマル設定

ウィルトークタイトー盛岡　岩手
岩手県盛岡市大通り1-10-14　☎0196-22-5188

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスIII（ビギナー）	510,140	超即席!! MOFS-ICHⓅ	ALL,残1 タイプB
グラディウスIII（テクニカル）	349,350	1月1日PLAY MOFS-ICHⓅ	7面 タイプD
カプコンワールド	1,389,800	DIS	ALL
スーパーフォーミュラ（シルバーストーン）	2'16"405	NORI'S-Y･S (佐紀)	ゴール
ダライアスII（3画面）	3,232,750	KAZ	ABDGKPZ, イージー
ダライアスII（3画面）	3,404,040	MOFS-ICHⓅ	ABDGKPV, イージー
ダライアスII（3画面）	3,565,180	MOFS-ICHⓅ	ACFIMRW, イージー
ダライアスII（3画面）	3,419,370	KAZ	ACFIMRX, イージー
ダライアスII（3画面）	3,503,830	MOFS-ICHⓅ	ACFINTZ, イージー
ダライアスII（3画面）	3,101,300	MOFS-ICHⓅ	ACFJOUV

ハイテクゾーンセガ山形　山形
山形県山形市七日町2-1-8　☎0236-23-0080

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーモナコGP（7速）	5'44"73	T,Yokoyama	D,P=5014
スーパーモナコGP（4速）	6'08"99	RMC-SHO	D,P=4550
ファイナルファイト（1P・ノーマル）	551,151	A&∞きょうじゅ	3面ボス
ブロクシード（1P・ノーマル）	335,384	KAN	LINE=154
ダライアスII（2画面・Aランク）	3,158,670	MULTIPLIES-BEE	ALL,ABDGKPZ
ダライアスII（2画面・Aランク）	3,333,070	MULTIPLIES-BEE	ALL,ABDGKPV
ダライアスII（2画面・Aランク）	3,541,780	佐藤 幸夫	ALL Wゾーン
ダライアスII（2画面・Aランク）	3,272,600	VALTECH-BEE	ALL,ABDHMSX
ダライアスII（2画面・Aランク）	3,222,030	ZEORIMER	ALL,ABEINTY
ダライアスII（2画面・Aランク）	2,869,580	LAN-大酒飲み©	ALL,ACFJOUV

室蘭キャロットハウス　北海道
北海道室蘭市中島町1-33-3　☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルファイト（1P）	511,560	リックルードとストリートファイターを	3面ガイ使用 ノーマル
ビーストバスターズ（1P）	1,029,850	バカにする奴はオレがゆるさん!!	3面 ノーマル
R・タイプII	740,300	1周と2周の弾の数がちがいすぎるぞ！	2-3 ノーマル
鮫！鮫！鮫！	1,012,850	コニシ君	7-3 ノーマル
デンジャラスシード	1,234,350	三機合体はやっぱりつおい！	7面 ノーマル
ウイニングラン（鈴鹿GP・1P）	2'53"716	ユーノスがほしい！かまぼこ軽ワゴン君	ALL ノーマル
スーパーフォーミュラ（イギリス）	2'27"385	AVG-FOEいわかん（ひま人だす）	1P
S．C．I	9,054,440	AVG-FOEいわかん（お絵描き屋）	ALL ノーマル
バーニングフォース	5'516"550	AVG-FOEいわかん（音楽屋だす）	ALL,残5 うら×2
ボンビングワールド（1P）	1,935,740	リックルード愛してる！（りょうざん）	42面 ノーマル

プレイシティキャロット仙台店　宮城
宮城県仙台市中央1-2-3 第一ビル2F　☎022-223-8380

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン（鈴鹿GP）	2'49"683	CBR	ALL 多人数プレイ
デンジャラスシード	3,786,500	AION-お姫様@	ALL 残3ゲージ
グラディウスIII（テクニカル）	483,150	マギー四郎	9面 Bタイプ
ファイナルファイト	2,205,750	ダブル鉄火丼-RYU (逆) コーディー	6面
鮫！鮫！鮫！	2,490,640	やれない状態	10面
R・タイプII	803,300	AION-ちょームズ！	2-4
バーニングフォース	4,394,160	チームスッポコ(ス)	ALL
★パズニック	9,002,000	まんくん(済)	8-3-1
カプコンワールド（1P）	1,200,000	万作さん	ALL

プレイゾーンジャック&ベティ山大前店　山形
山形県山形市東原町1-2-13　☎0236-42-4212

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブロクシード（ノーマル）	407,602	SPREAM-BOMB	ライン158 レベル42
R・タイプII	671,100	ひろし	2-3 ノーマル
カプコンワールド	1,228,000	GIN	6面 ノーマル
ファイナルファイト	760,200	AMP-SK	4面 ノーマル
デンジャラスシード	2,117,300	ACT-XYZ	8-D イージー
鮫！鮫！鮫！	1,656,080	AFC-Sirle's(す)	9-5 ノーマル
バーニングフォース	564,850	Tom88	5-2 ノーマル
Eスワット	2,473,000	ヤマ●"ワ女子便所の謎の野菜	ALL ノーマル
パズニック（レベル1スタート）	7,188,900	PHERISTAS-GIN	8-2-1 ノーマル

ゲームプラザヴィクトリア　北海道
北海道札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスIII（テクニカル）	704,890	てきとう君	9面 Bタイプ
ブロクシード	421,520	JOE	レベル46 ライン161
ボンビングワールド	3,745,020	つと呼ぶ	ALL,残8 ノーマル
R・タイプII	1,200,000	てきとう君	2-6
パズニック	7,461,700	Y･F	8-1-1
鮫！鮫！鮫！	1,636,640	てきとう君	9-8
ファイナルファイト	603,430	SG-RYU	3面ボス コーディー
カプコンワールド	1,298,900	超･ウルトラ･スーパーほざき男	ALL
シャドーダンサー	670,000	MOAI-M･TAN	4-4,忍×3
クォース（1P）	396,290	Super Namco Team-Masaki	B=1277 7-9

宮城野原キャロットハウス　宮城
宮城県仙台市五輪1-10-17　☎022-299-2817

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスIII（テクニカル）	568,400	EGA-POP	9面 EDIT
ファイナルファイト	1,494,190	SPREAM-Y.U(天)	5面 連射付
デンジャラスシード	3,391,400	EGA-スパコーン	ALL 連射→遅い方
R・タイプII	471,200	EGA-S.T(馬)	6面
鮫！鮫！鮫！	1,973,020	パサロシャーク	10面 連射付
クォース（1P）	202,070	S.Y	4/7 B=598
バーニングフォース	784,870	CO.	5-3
ボンビングワールド	834,780	てつお	9-25
ファイネストアワー	5,431,050	PGP-RII	ALL
テトリス	999,999	テトリス23	レベル99 ライン999

筑波学園キャロットハウス　茨城
茨城県つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーフォーミュラ（イギリスGP）	2'15"980	LSP-TOPくん (K^3)	ノーマル ハンドル仕様
スーパーフォーミュラ（日本GP）	2'46"482	LSP-MSO-06-OUT	ノーマル ハンドル仕様
スーパーフォーミュラ（アメリカGP）	2'10"817	LSP-TOPくん (K^3)	ノーマル ハンドル仕様
スーパーフォーミュラ（ワールドCS）	5'57"894	LSP-TOPくん (K^3)	27ポイント ハンドル仕様
デンジャラスシード	3,816,150	LSP-TOP-SK256	ノーマル ALL
ファイナルファイト（ガイ使用）	936,230	TOP-ALP(へ)	ノーマル,4面 2人設定
カプコンワールド	1,514,900	LSP-MSO-06-OUT	ノーマル ALL
鮫！鮫！鮫！（1PVER）	1,577,480	TOA-K^3	ノーマル3機 9-10連射有
ゼロウイング（ノーマル・3機）	2,996,290	LSP-MSO-06-OUT	21-2 連射有
ウイニングラン（鈴鹿GP・MT）	2'52"716	LSP-TOPくん (K^3)	ノーマル 1P

プレイシティキャロット八戸店　青森
青森県八戸市六日町33　☎0178-44-4645

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスIII（テクニカル）	606,890	OAG^2-めーしゃ(妖)	STAGE9 D-FF
グラディウスIII（テクニカル）	549,440	OAG^2-めーしゃ(妖)	STAGE9 B-FF
グラディウスIII（テクニカル）	258,870	OAG^2-めーしゃ(妖)	STAGE6 E-FF
デンジャラスシード	3,734,100	OAG^2-めーしゃ(妖)	ALL ボス合体なし
R・タイプII	804,100	RADISH-T,S	2-4ボス
カプコンワールド	1,363,100	E-SWAT'S KIL(逆)	ALL よりましたぁ
ゼロウイング	1,535,360	OAG^2-めーしゃ(妖)	14-28
ウイニングラン（鈴鹿GP）	2'49"617	POWERD by T,Y	1PMT ウイリアムズ
ウイニングラン（鈴鹿GP）	2'51"951	POWERD by T,Y	2PMT マクラーレン
スコア募集中	ビーストバスターズ	STTUN RUNNER	ファイナルファイト他

プレイランドファンタジー　宮城
宮城県仙台市青葉区中央1-7-6 西原ビル1F　☎022-261-6911

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブロクシード	366,076	POLARIS	イージーLV 64,ライン240
ファイナルファイト	2,387,120	Cyber-Ryu(逆)	コーディー ノーマルR6
ファイナルファイト	1,530,340	SKG氏連絡下さい！Ryu(逆)	ハガー ノーマルR5
R・タイプII	814,500	PLE	ノーマル 2-6
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−15	HTT(あ)	ノーマル 1コイン
ダライアスII（ABDGKPZ）	3,311,100	PGP-LUM	イージー
ダライアスII（ACFIMRW）	3,589,600	PGP-MYE	ターボ
ダライアスII（ACFIMRX）	3,459,670	PGP-MYE	三画面
ダライアスII（ACFJOUV）	3,555,860	PGP-RAA	90万 EVERY
ダライアスII（ACFINTZ）	3,520,000	PGP-MYE	全コース 全面クリア

プレイシティキャロット日立店　茨城
茨城県日立市鮎川町6-7-4　☎0294-34-1010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスIII（テクニカル）	642,640	猫まっしぐら	B-FF 9面
R・タイプII	685,900	EMC-M,T	2周目5面
鮫！鮫！鮫！	921,250	NAZO	AREA6-9
フォートラックス（1P）	2'25"96	猫まっしぐら	
フォートラックス（3P）	2'22"05	猫まっしぐら	
ウイニングラン（鈴鹿GP）	2'57"717	猫まっしぐら	オートマ 1P
ダライアスII（3画面）	3,335,730	T.M.K.（T.S）	ABEIMRW
ファイナルファイト	459,730	疾斗	コーディ
ゼロウイング	4,453,540	T.M.K.（T.S）	AREA15-18
デンジャラスシード	1,518,550	H,T	8-0かD

チャレハイ通信

★秋田CH(秋田)

●にんじんあたっくVol.28（ラストスパート第1号）は，2月上旬の発行となりました。興味あるかたは，175円切手を秋田CHまでお送りください！

★PC日立(茨城)

●店名が，日立キャロットハウスから，プレイシティキャロット日立に変わりました。

★サンシャインゲームセンター(東京)

●当店では，フラッシュポイント1コイン2ゲームです，どうぞ。

★プレイシティキャロットTOC(東京)

●当店のデンジャラスシードの連射は，外部に特製の連射を別途装備しているので，他よりも，するどい連射が味わえます。限界を感じているかたは，ぜひウチのを，お試しください。

★PC烏山(東京)

●ハードドライビンが入荷しました(100円だけど)。

★PC西荻(東京)

●ウイニングラン鈴鹿GP(DX)×4，アタリ

プレイシティキャロット宇都宮店　栃木
栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10　☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスⅢ（テクニカル）	567,030	モンキーボンバーズ 鹿沼,ムッチョ	9面 EDIT
グラディウスⅢ（テクニカル）	620,320	モンキーボンバーズ R,S章ちゃん 鹿沼	タイプD 9面
デンジャラスシード（㊮なし）	1,706,500	φ8-N,O㊥ (MB&SRM)	8-0（ノーマル）
ファイナルファイト（1P）	341,210	行くなと言われるおぼえはないUWM㋘	2面ボス,プレイヤーハガー
R・タイプⅡ	631,000	モンキーボンバーズ 鹿沼モッチョ	2-3
鮫！鮫！鮫！（連なし）	1,078,160	φ8-N,O㊥ (INXS氏の弟子)	7-06 ノーマル
ボンビングワールド	1,710,090	秀ちゃん	13-37
クォース	205,350	ただの穴うめ UWM㋡	ブロック631 ステージ50
カプコンワールド	1,095,900	見たか保田！ グレート小鹿	1コイン オール

スポーツセンターヤングパレス　千葉
千葉県鴨川市横渚867　☎04709-2-1155

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスⅢ（テクニカル）	485,270	BLACKTRAD TION-YOSA	ノーマル設定 タイプB
グラディウスⅢ（ビギナー）	429,960	冷たい視線 ミスターバー	ノーマル設定 タイプA
R・タイプⅡ	616,400	BLACKTRAD TION-CAT	ノーマル設定 2周目-2面
デンジャラスシード	1,612,850	BLACKTRAD TION-瀬尾	ノーマル設定 AREA-?
ブロクシード	342,995	BLACKTRAD TION-MARS	レベル35 ライン134
バーニングフォース	1,041,740	TOM-TIGER	ノーマル設定 5-3
ファイナルファイト	2,064,204	庄司	ノーマル設定 ALLクリア
鮫！鮫！鮫！	1,184,680	BLACKTRAD TION-TORA	ノーマル設定 6-7
忍者くん（阿修羅ノ章）	3,154,280	BLACKTRAD TION-YOSA	ノーマル設定 24面
ドラゴンスピリット	1,213,830	BLACKTRAD TION-CAN	ノーマル設定 ALLクリア

プレイシティキャロット笹塚　東京
東京都渋谷区笹塚1-56-28 ルミエール笹塚　☎03-378-1208

タイトル	スコア	スコアラー	備考
カプコンワールド	1,624,200	いーの	ALL
デンジャラスシード	3,953,350	T,Y	1コイン
鮫！鮫！鮫！	3,278,440	かど	13-2 1コイン
ウイニングラン（鈴鹿GP・マニュアル）	2:47:976	見だす！	1人PLAY
ボンビングワールド	2,592,780	ビックリマン ワールド	50
R・タイプⅡ	674,400	Rin-Russell	9面
スーパーフォーミュラ（ワールド）	5'44"431	トロピカルⒺの人	CPクリア DP=33

ハイテクランドセガベルル　埼玉
埼玉県川越市脇田町3-6　☎0492-24-2407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワルキューレの伝説	1,051,260	大旋風鬼-ファンタジーゾーン人Ⅱ	ALL ノーマル
シャドーダンサー	683,400	仏滅カンスト	3-3,忍×4 ノーマル
ブロクシード・（ノーマル）	350,970	高橋幸信（R,M）	ライン153 レベル50
カプコンワールド	1,092,500	小佐野紀章	ALL ノーマル
ファイナルファイト	431,520	ナイトエンジェル 森高千里and美香	3面 ノーマル
Xマルチプライ	7,312,000	FZR	ノーマル
Eスワット	2,426,600	OGIのリキ	ALL ノーマル
ミッドナイトレジスタンス	1,804,900	VAU	ALL 残6
アウトラン（Cコース）	4'48"21	ナイトエンジェル 森高千里♡	ノーマル
アルカノイド	1,034,890	Y,A	ALL ノーマル

ハイテクノーベル神保町店　東京
東京都千代田区神田神保町2-14-4　☎03-262-2823

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ナイトストライカー（Uゾーン）	89,812,670	Mr.まさし君	ノーマル,ALLあと30万
ナイトストライカー（Sゾーン）	92,051,610	Mr.まさし君	ノーマル ALL
バイオレンスファイト（1P）	13,447,160	TYRANT -EXE	ノーマルALLブルー使用
カプコンワールド（1P）	1,611,900	TYRANT -ひむ	ノーマル ALL
スーパーフォーミュラ（チャンピオン・S）	33pts	ウラドラ博士S,H 謎のプレイヤー	ノーマルALL,ベネトン
デンジャラスシード	3,907,100	TYRANT -ひむ	ノーマルALLフルオート
グラディウスⅢ（テクニカル）	593,440	ジャングル神帝 -バイオ	ノーマル,10面エディット
ウイニングラン（テクニカル）	2'19"838	CHAT-INF -ずるずる	ノーマル スタンダード
メガブラスト（1P）	784,300	VOW	ノーマル ALL※連射

プレイシティキャロット烏山店　東京
東京都世田谷区南烏山6-5-15駅前中央ビル1F　☎03-309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
デンジャラスシード（連射装置付）	4,106,950	RINA-高岡早紀Ⓢ	ALL ノーマル設定
ファイナルファイト	642,220	網の上で火だるま M.C.K.	4面 ガイ使用
グラディウスⅢ（ビギナー）	715,090	ほりいせんしゅ	ALL Dタイプ
グラディウスⅢ（テクニカル）	989,880	ざけんなー!!ガキー	1-10 Bタイプ
スーパーフォーミュラ（1P）	6'07"937	前川Z.,=猿 ゴルファープロ㊋㊌	DP=17 ハンドル
R・タイプⅡ（連射装置付）	814,900	RINA-高岡早紀Ⓢ	2-5 ノーマル設定
ダイナマイトデューク（連射装置付）	1,610,280	AI-酒井法子は，やっぱりかわいい。	ALL ノーマル設定
ボンビングワールド（1P）	2,911,100	D.P	ALL ノーマル設定
フラッシュポイント（面とばし有）	1～100面	RINA-弱い男Ⓢ	ライン145 レベル9
スーパーバレーボール（1P）	69,000	M.C.K.	ALL ノーマル設定

ゲームセンターペガサス　埼玉
埼玉県春日部市粕壁上町4456　☎0487-52-3859

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルファイト	1,065,879	AOK	ノーマル
カプコンワールド	614,500	A	ノーマル
グラディウスⅢ	557,660	田中	ノーマル
ロードオブキング	243,400	Z&Z	ノーマル
ボンビングワールド	1,411,670	E,H	ノーマル 11-33
メガブラスト	439,000	A,Z	ノーマル
大旋風	1,982,570	TEL	ノーマル
R・タイプⅡ	253,200	ACT	ノーマル
ダライアスⅡ（3画面・ABDHMRW）	3,512,200	窪範昌 CRS-ROD	イージー ALL
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−12	小川清	ノーマル ALL

サンシャインゲームセンター　東京
東京都足立区西新井栄町2-3-4　☎03-887-6060

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスⅢ（テクニカル）	474,840	NEO-XEKU らじあめ	7面
グラディウスⅢ（ビギナー）	518,360	SPD	ALL
デンジャラスシード	1,433,500	TON TON	8面
メガブラスト	713,300	KEY-GOLD	ALL
カプコンワールド	1,049,200	GMC-NEO-XEKU -らじあめ	6面
R・タイプⅡ	473,800	NEO-XEKU らじあめ	ALL
テトリス	40,020	YOKO-HAMADA	L-20 ライン70
ミッドナイトレジスタンス	1,603,400	テストボロ吉	ALL
チェイスHQ	4,957,840	KSDには負けますよ.XORです	5面
ビックラン（単独）	4'43"84	BOY-小技買	ALL 2834400

プレイシティキャロット駒沢店　東京
東京都世田谷区駒沢2-1-1 山国ビル1F　☎03-424-5272

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスⅢ（テクニカル）	481,910	佐々木さん鈴鹿GPやりに来てください	テトリス面 Aタイプ
グラディウスⅢ（テクニカル）	705,230	巣鴨のインカム下げたのは私です。	要塞面 Bタイプ
グラディウスⅢ（テクニカル）	334,360	実はALLはこの装備が使える?	火の面 Cタイプ
グラディウスⅢ（テクニカル）	564,750	Eレーザーは極めたSTI㋟	要塞面 Dタイプ
グラディウスⅢ（テクニカル）	1,485,670	IML-UUU㋟ ※永パ使用	要塞面大ガニ EDIT
デンジャラスシード（FULL連射設定）	3,908,700	まつおにやん	ALL イージー設定
ダライアスⅡ（3画面・ACFIMRW）	3,593,180	まつおにやん	ALL※連射 イージー
ダライアスⅡ（3画面・ACFIMRX）	3,444,100	まつおにやん	ALL※連射 イージー
ダライアスⅡ（3画面・2P同時プレイ）	全ゾーンクリア	JAL㊗&TPY㊗ &JAF㊗	イージー設定 連射つき
ダイナマイトデューク	1,645,700	グラⅢやっててデュークやれなかった君	ALL※連射

サンペディックナムコランド　千葉
千葉県習志野市谷津1-16-1　☎0000-00-0000

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスⅢ（テクニカル）	571,050	MIRAGE-MAX㋶	1-9 B-FF
デンジャラスシード	3,631,300	CHAT-CG-ネツゾウ組KIM	ALL 合体ナシ
カプコンワールド	1,752,700	MIRAGE-BK	ALL もち1P
鮫！鮫！鮫！	2,007,110	MIRAGE-MAX㋶	10-01 連なし
ファイナルファイト	582,790	URX-Sの舞	3面ボス ノーマル
ブロクシード	356,828	CHAT-INFINITE-ずるずる	Lv-51 ライン206
クォース（協力2人PLAY）	547,760	CHAT-KIM &ずるずる	8-9 B=2483
Xマルチプライ	10,774,600	CGC-GACHAPIN	2周クリア
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−14	CHAT-INFINITE-ずるずる	ボギーなしよ ノーマル
S.C.I	9,424,110	MAX-㊅	クリア

プレイシティキャロット田町店　東京
東京都港区芝5-27-12　☎03-452-8349

タイトル	スコア	スコアラー	備考
デンジャラスシード（FULL設定）	4,066,050	MFC-軍曹㊅㋩㊌	ALL ノーマル設定
スーパーフォーミュラ（イギリス）	2'19"719	レバーだと本当カンタンなんですね	レバーVER イージー設定
ウイニングラン（鈴鹿GP・2P）	2'52"368	ROJ㊎㊓	MT車 ランク=H
カプコンワールド	1,506,400	OTL-SSS -B・Ben	ALL ノーマル設定
R・タイプⅡ（ノーマル設定）	1,094,400	ブロクシードスコアは★とれそう…	2-5 連射装置付
ボンビングワールド	3,477,380	にない。でもラインは狙うよ!VAPⒺ	ALL,残1 ノーマル設定
ハードドライビン（CS部門）	1'23"77	田中邦衛（大正CM版）	MT車 ノーマル設定
テトリス（ライン部門）	ライン=999＋α	G:A	S914439 ノーマル設定
フラッシュポイント	100面中 97面クリア	残念ながら消えちゃいました	93・96・98を残したまま
ビーストバスターズ	入荷しました	B・S氏は命と引きかえにやるように!	ブロクシードの略ではない

プレイシティキャロット経堂店　東京
東京都世田谷区経堂1-4-9　☎03-427-3485

タイトル	スコア	スコアラー	備考
デンジャラスシード	2,067,800	必殺お相撲ロボ かじのんのん＞㊍＜	ノーマル 8面
ファイティングゴルフ	−10	中野栄治	ノーマル
原始島	341,000	蔬菜研究所M	ノーマル
ゼロウイング	568,700	高山道夫	ノーマル
バーニングフォース	370,370	舞蝶Ⓖ	ノーマル
ボンビングワールド	2,526,570	舞蝶Ⓖ	ノーマル 46面
Xマルチプライ	5,000,500	ぐろ	ノーマル 1-7
クォース	768ブロック	ZY!!	ステージ58 ノーマル
フラッシュポイント	233,676	桑原"NSR"秀明 fromPC	56めん
テトリス	130ライン	まつおにやん	オールカンスト全消し18回

柏ガリバー　千葉
千葉県柏市柏1-1-11 丸井ビル地下1階　☎0471-64-9818

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスⅢ（ビギナー）	298,730	ZENCHAN	ALL ノーマル
グラディウスⅢ（テクニカル）	668,260	BAA	9面,ボス ノーマル
★ブロクシード（スコア）	712,076	AEX-でで一ん!	ライン169 ノーマル ㊮
ブロクシード（ライン）	211	EXCEL-SSC -VAP㊥	ノーマル ㊮
ファイナルファイト	1,579,630	ZAC	R-5,ガイ ノーマル
デンジャラスシード	3,583,300	バッタくん（いーてふ）㊟	ALL ノーマル
カプコンワールド	1,353,900	AEX-MAZ	1コインALL ノーマル
R・タイプⅡ	1,214,700	6面で幸せの壁崩壊 SSC-VAPⒺ	12面(2-6) ノーマル
クォース（1P）	927,500	水島屋 T.J	BL3346 LV817
ボンビングワールド	2,864,050	IKN-TAKE	ステージ50 イージー

プレイシティキャロット　TOC店　東京
東京都品川区西五反田7-22-17 TOC内地下一階　☎03-494-2610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
デンジャラスシード（カスタム連射有）	4,096,800	MFC-軍曹㊅㋩㊌「見切ったよっ!」	ALL「安地だよ」
スーパーフォーミュラ（ワールドチャンプ）	33pts 5'41"926	卒論か全壱か? Ⓔ	EASY ALL
R・タイプⅡ	743,700	なんてひどい事を! SSC-㊌-VAP	EASY 11面(2-5)
鮫！鮫！鮫！（連射つき）	9,305,120	わしの一千万点のせいで…㊎㊍㊌	EASY 28-10
カプコンワールド	1,116,400	それだけさ…（ⓒドッくん)σMP	ALL やや難しい
パズニック	6,525,200	TECCHI	8-1-1 4方向レバー
ボンビングワールド	3,045,010	最後までやれよな! SSC-㊀VAP	47面放棄
テトリス（百万点ライン勝負）	588ライン	初めての500台だ! SSC-㋡-VAP	リセット無し ハードランク
バーニングフォース（カスタム連射）	5,271,320	MFC-軍曹 ㋡㋩㊌㋢	ALL,残4 もう無いです
ブロクシード（入荷告知）	店員と対戦も可能ですよ!	もちろん一人用も熱いぞ!ヤルシカッ!	サラリーマンがライバル?

アトラスシティー　東京
東京都世田谷区松原2-46-5　☎03-324-7704

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆グラディウスⅢ（テクニカル）	582,410	しょせんは人間	2-1 EDIT
シャドーダンサー	878,850	FRS-N,O（邪道設歿!?）	ALL 忍×5
バイオレンスファイト	11,723,320	ShAM69	ALL

ゲーム『STUN RUNNER』『XYBOTS』『VINDICATORS』『BLASTEROIDS』入荷しました。

★PC早稲田(東京)

●ウイニングラン鈴鹿GP4台入荷しました。それに伴い，大幅なレイアウト変更アリ。

★PC巣鴨(東京)

●グラディウスⅢコーナーあり，あなたもこれでゆっくり見れます。

●ウイニングラン鈴鹿デラックス4台入荷いたしました。

★ゲームセンターコパⅢ(神奈川)

●当店に一度，遊びにきてみませんか！場所は小田急線東海大学前駅下車，徒歩約7分です。お待ちしています。

★がらん3(長野)

●ブロクシード対抗戦あります。挑戦者をお待ちしております。（ZZA）

★PC静岡&両替町(静岡)

●両替町店にビーストバスターズ，スーパーフォーミュラが入荷，鮫！鮫！鮫！にターボが付きました。

●静岡店にラインオブファイヤー，STUN RUNNERが入荷，グラⅢ，R・TYPEⅡ，

プレイシティキャロット新宿店　東京
東京都新宿区新宿3-21-9　☎03-352-5346

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスIII	750,200	EXCEL-桑原 "NSR" 秀明	ボス面 装備不明
ウイニングラン（鈴鹿GP）	2'48"352	STP	1Pプレイ
ウイニングラン（鈴鹿GP）	2'46"585	STP	6Pプレイ
スーパーフォーミュラ（イギリス）	2'20"457	MB-FER(8)	1Pプレイ
カプコンワールド	1,678,800	運ゲームで全国狙って楽しいかあ?JAQ	全面クリア ノーマル設定
ビーストバスターズ	2,618,850	WOLF	5面
バイオレンスファイト	11,789,770	電脳学園IIをなめる会（TSU）	全面クリア
バーニングフォース	5,986,610	(円)（ニセ）	全面クリア
ボンビングワールド	3,401,940	EXCEL-SSC-VAP	全面クリア
ワールドカップ'90	7試合目 7-0	モナコよくやる男	全面クリア 1:30設定

花小金井キャロットハウス　東京
東京都小平市花小金井1-9-20　☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスIII（テクニカル）	770,000	MUL-YS From (狒)	10面 ボスではまり
鮫!鮫!鮫!（連射付）	700,590	T.北地,GO 勉強しなさい	5-7 あー
R・タイプII	422,400	はちまん先生 ナゼ,ナゼ?	モーチョイで一周
デンジャラスシード	2,046,600	ALICE-ZED	8-D 連射FULL
ファイナルファイト	495,010	アブナイこと書いたT.北地(へ)だー	主人公 R3
カプコンワールド	1,149,300	T.北地 於	ALL
ミッドナイトレジスタンス	3,314,400	ZED	ALL
ブロクシード	233,568	ERR	LV.40 LINE143
ウイニングラン（鈴鹿GP）	全2周 ゴールイン	T.北地 MAT	マニュアル
テトリス（大道芸無回転部門）	レベル-13 ライン-735	ERR	

ゲームセンターUFO　神奈川
神奈川県相模原市高根1-2-4　☎0427-52-0606

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★R・タイプII（ノーマルランク・3段）	1,432,700	URX-無限魔TEC	全2周クリア 残0,連射付
グラディウスIII（テクニカル・Bタイプ）	689,750	URX-BKP	10面,ノーマル,3段
ブロクシード（1P・ノーマル設定）	402,382	URX-超ツキゲー無限魔TEC	レベル-34 ライン-131
ファイナルファイト（1P・コディー使用）	1,517,110	R.G.B-STC	5面ボス,ノーマル,2段
バイオレンスファイト（1P・ノーマル）	13,822,270	URX-超甘SKG 並木団地の小池だぼ	ALL,ペン使用,P×7
シャドーダンサー（1P・ノーマル・3段）	1,599,700	FGK-ハイパーゴキブリ(冥)	ALL忍×11 2UP
SAR（1P・ノーマル・3人設定）	566,190	(M)人-URX関根だぼーただ坊だぼだぼ	ALL,3ミス あと20万
カプコンワールド（1P・ノーマル設定）	1,475,600	URX-109面相 実は½面相	ALL アシストなし
スーパーフォーミュラ（1P・日本）	2'47"840	唯我独走! R.G.B-OSKER	ターボ車使用ダートフォッ
スーパーフォーミュラ（1P・イギリス）	2'15"775	唯我独走! R.G.B-OSKER	クス筐体 ノーマル設定

ゲームブティック高田馬場　東京
東京都新宿区高田馬場3-2-15　☎03-362-9300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスIII（ビギナー）	644,050	MIY-りょーた君(す)	D装備FF ALL
デンジャラスシード	2,108,300	へろへろB.D君	8面
ブロクシード	231,039	B.DRAGON君	LINE-114 LV-31
★鮫!鮫!鮫!	7,339,220	FREEZIN'(ち)(横)	21-08
カプコンワールド（1P）	1,668,700	JAQ	ALL
ファイナルファイト	603,710	PSY-捨てゲー神体	3面
R・タイプII	421,600	GO-BANICめろんパン	5面

ハイテクセガ久米川店　東京
東京都東村山市栄町2-6-4　☎0423-95-4494

タイトル	スコア	スコアラー	備考
タスクフォースハリアー	7,328,200	AWV・CAP	2-6 ノーマル設定
ファイネストアワー	1,644,710	S,I	イージー
スーパーモナコGP（4速）	6:06:96	JUN	DP458!
クォース	251,280	CGR	B-939
ブロクシード	211,553	R・Y	
ファイナルファイト	2,126,724	この点出した人,名前を書いてね♡.	何回コンティしたの?!

プレイ・アイシー鶴巻店　神奈川
神奈川県秦野市鶴巻1183　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスIII（ビギナー）	178,580	TRM-IYE	ALL Dタイプ
グラディウスIII（テクニカル）	271,750	TRM-IYE	1-5 Bタイプ
ファイナルファイト	334,960	(帯)中村	2-3,ガイ ノーマル設定
デンジャラスシード	1,952,950	You吉くん	8-D ノーマル設定
スーパーフォーミュラ（ワールド部門）	6'08"803	TRM-IYE	DP-14 ALL,NA
スーパーフォーミュラ（イギリスGP部門）	2'16"355	(帯)中村	ターボ車 4周のタイへ
R・タイプII	386,900	You吉くん	6面 ノーマル設定
鮫!鮫!鮫!	537,110	You吉くん	5-7 ノーマル設定
S.C.I	9,132,030	You吉くん	ALL ノーマル設定
スーパーモナコGP（7速）	5'47"35	つんつん頭橋本	DP-4984

プレイシティキャロット西荻店　東京
東京都杉並区西荻北3-1-9　☎03-397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスIII（テクニカル）	619,550	星白金SIG(ピ)	1-9 BTYPE(選)
デンジャラスシード	3,466,350	DRA武藤(み)	ALL ノーマル
S.C.I	9,283,580	R.S.H	ALL ノーマル
鮫!鮫!鮫!（1PVER）	2,167,570	YSH-乱魔.ゴンタくん!?	10-1 ノーマル(選)
ウイニングラン（テクニカル）	2'19"983	オリジナルコースは永遠に不滅ですの闘	ノーマル
ダートフォックス	3'53"55	ESU君合格おめでとう!のROT	1P ノーマル
R・タイプII	678,200	林かず	2-3 イージー(選)
シャドーダンサー	447,650	DRA武藤(み)	3-2 ノーマル
ブロクシード（ノーマル）	571,852	SURPASSER-ROT	LV-48 LI-197
ダライアスII（3画面・ACFJOUV）	3,088,310	サイクロンババアがライバルのびっけ(選)	イージー(選)

プレジャーキャッスル　東京
東京都町田市原町田6-14-8　☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ファイナルファイト（1P・ノーマル・2段）	3,069,020	しおしお君に続きクリアRVS-GUN	1C,ALL GUY,残0
★バーニングフォース（ノーマル・3機設定）	6,265,230	ひろみ(天)調教完了! EXC-AFC-T'	ALL,残6 (選)ひろみ使用
★メガブラスト（1P・ノーマル・3機設定）	809,500	ワールドカッパー! 若大将PC-ZIN	ALL,残2 2P仕様,(選)
★メイズオブフロット（ノーマル・3機設定）	1,968,910	顔がQちゃん!RVS-NBG	1C,ALL 残0
★ダライアスII（3画面）	3,763,830	魔女宅で泣く男! RVS-GUN(テ)	Wゾーン,1P ノーマル(選)
ダライアスII（3画面）	3,410,560	ルンペンボコボコの会会長GUN人	上Zゾーン,1Pノーマル(選)
ダライアスII（3画面）	3,606,440	愛妻募集!（タイプはキヨコ）GUN人	上Vゾーン,1Pノーマル(選)
ダライアスII（3画面）	3,520,480	鼻毛発狂!EXCEL-RVS-GUN	Xゾーン,1P ノーマル(選)
ダライアスII（3画面）	3,492,570	両親別居中!弟家出中!RVS-GUN	Yゾーン,1P ノーマル(選)
ダライアスII（3画面）	3,100,790	EXCEL-RVS-POKEN(ダラ研)	下Vゾーン,1Pノーマル(選)

プレイシティキャロット伊勢佐木店　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95　☎045-252-1164

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスIII（テクニカル）	656,920	伊勢佐木の吟遊詩人 KCN	Aタイプ
グラディウスIII（テクニカル）	560,440	"切ない想いを胸に" KCN	9面 Bタイプ
グラディウスIII（テクニカル）	344,920	あんみつ大好きっ子 KCN	7面 Cタイプ
グラディウスIII（テクニカル）	404,860	"今年こそすてきな恋を" KCN	9面 Dタイプ
デンジャラスシード	3,889,800	REDUSE-I.L.G.NEO	ALL
ウイニングラン（鈴鹿GP）	2'50"436	REDUSE-ILG-CTR	1P
S.C.I	9,793,850	米沢 "B.T" 茂樹	ALL
クォース	361,440	米沢 "B.T" 茂樹	B-1280
カプコンワールド	1,445,300	をう	ALL

ゲーム中央プラザ　東京
東京都三鷹市下連雀3-43-28 創英ビル1F　☎0422-46-4407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルファイト（1P）	354,400	JETS	記載なし ノーマル
カプコンワールド（1P）	1,077,300	JETS	ALL ノーマル
グラディウスIII	681,040	J.Y	9面,タイプ不明,ノーマル
ブロクシード（1P）	321,111	DQ-TA.	ライン41 ノーマル
R・タイプII	634,800	J.Y	2-2 ノーマル
SAR（1P）	434,150	前田(ヒ)	4面 ノーマル
ボンビングワールド（1P）	2,508,930	舞蝶	50面 ノーマル
パズニック（1P）	1,161,100	ガッチ!!	記載なし ノーマル
クォース（1P）	402,340	LEE	8面 B-1279
チャンピオンレスラー（1P）	60,130,650	J(S)W	ALL ノーマル

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1　☎03-943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
デンジャラスシード	4,131,150	Mr.まさし君	ALL
ブロクシード	586,558	EXCEL-SSL-VAP (●)	ライン180 レベル45
シャドーダンサー	1,612,300	ACT-MFC-SKB(ゆ)	ALL
カプコンワールド	1,787,700	FOX-Gジャン野郎! BYE	ALL 1コイン
ダライアスII（2画面）	3,543,150	ケーキ屋（MFC）(バ)	ACFINTZ
鮫!鮫!鮫!	4,934,530	FREEZIN'(ち)	20-01
ビーストバスターズ	3,114,700	Mr.まさし君	6面
ファイナルファイト	1,887,710	リュックを背負ったミイラ君(ね)	6面
★ボンビングワールド	4,028,660	EXCEL-SSC-VAP (●)	ALL
パズニック	8,791,400	TECCHI	8-3-1 バクダンなし

ゲームセンターコパIII　神奈川
神奈川県秦野市南矢名62-42　☎0463-78-0610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスIII（テクニカル）	480,140	晴恵(命)-HOL	7面 Aタイプ (選)
グラディウスIII（テクニカル）	641,570	晴恵ちゃんは仕切るよ-HOL	9面 Bタイプ (選)
グラディウスIII（テクニカル）	356,260	晴恵(命)-HOL	6面 Cタイプ (選)
グラディウスIII（テクニカル）	531,520	ING-NARC-ルルルのよねまる	9面 Dタイプ (選)
グラディウスIII（ビギナー）	576,440	晴恵ちゃんの心がライバル-HOL	ALL,残×0 Bタイプ (選)
デンジャラスシード（ノーマル）	3,916,250	ING-NARC-TEL	ALL,残B3 残エネ×10
カプコンワールド（1P・1コイン）	1,097,400	N.ARC-S.S-さとしん	ALL アシストあり
R・タイプII（ノーマル・3機設定）	611,500	N.ARC-MIT	2周目2面
クォース（1P・イージー）	551,530	S.SEKINE	B-1833 9-8
クォース（協力プレイ）	800,890	S.SEKINE& MWATANABE	B-3685 2周目3-5

プレイシティキャロット早稲田店　東京
東京都新宿区西早稲田1-8-14　☎03-202-0299

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★デンジャラスシード（連射:FULL）	4,133,000	Mr.まさし君(篤)	残シールド11 R×2,B×4
★ファイネストアワー	7,244,380	RAMBLER-REI	ALLクリア 1コイン(選)有
クォース	638,880	水島屋 T.J.	BL2290 L3/1(2周目
ミッドナイトレジスタンス（博愛主義部門）	1,303,800	タケゲーム与氷バが発見される-PSY	氷バのため低得点
ウイニングラン（鈴鹿GP・マニュアル）	予選タイム 27"036	限界は神の味噌汁	
ウイニングラン（鈴鹿GP・マニュアル）	2'45"845	限界は神の味噌汁	
ウイニングラン（鈴鹿GP・大道芸部門）	追突でカベぬけた	実は新宿でやった"P"	シケインにて
ウイニングラン（鈴鹿GP・マニュアル）	2'47"369	くやしい2番手 SHOT(た)	

東久留米キャロットハウス　東京
東京都東久留米市東本町6-1-1 第1ビル1F　☎0424-75-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルファイト（1P・ノーマル）	1,384,140	後藤 光太郎	コーディ 5面
デンジャラスシード（ノーマル）	3,561,650	歌って踊れるパチンカーZER-K.M	ALL よゆう
ダイナマイトデューク（ノーマル・ターボ有）	1,325,220	もりや いぬ	ALL D.P×6
R・タイプII（ノーマル・ターボ有）	858,400	解説さんいらっしゃい・もんちい(郷)	2-5
ゼロウイング（ノーマル・ターボ有）	3,249,820	もんちい(系)	21-1 見えました
キャッスルオブドラゴン（ノーマル）	1,820,260	(F)	ALL 見切りかな?
タスクフォースハリアー（ノーマル）	3,032,700	気合で並べ! とろろいも♡	7めん

プレイシティキャロット長岡店　新潟
新潟県長岡市大手通1-4-9 メゾン大手1F　☎0258-36-0991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
デンジャラスシード	4,021,800	ひーくん!	ALL
カプコンワールド	1,502,300	JOB-あつし	ALL
鮫!鮫!鮫!	1,825,840	ひーくん	9-8
R・タイプII	742,200	上つか	2-4
クォース	256,400		B-940 6-5

ファイネストアワーにターボが付きました。さらにW.R鈴鹿入荷!

★江南バッティングセンター(愛知)

●当店にも一応コミュニケーション・ノートが置いてあるのですが，書いてくれる人が少ないので，みなさんの参加をお願いします。

★ハイテクセガ長浜(滋賀)

●コミュニケーション・ノートがスタート約半月で早くもNo.2に突入しました。

★ビッグキャロット京都(京都)

●当店のフラッシュポイント，100面中全面クリアした人2人以上，全面ベストラップ，4分を切っています。がんばってくれた人に感謝しております。まだベストラップをだしてやろうという人がいらっしゃれば，ぜひ当店まで!!

★ハイテクセガ藤井寺(大阪)

●幻とまで言われた「アフターバーナーI」が入荷されました。もう一度プレイしたいと思っている人，IIしかプレイしたことがなくIがどんなものかな?と思っている人はぜひ遊びにきてください（ただし1プレイ100円でクレイドル・タイプです)。

ゲームセンター101　新潟

新潟県新潟市小針上山6-12　☎025-233-3881

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鮫!鮫!鮫! (1PVER)	3,270,000	FGK-TOM	14-06(連)なし ノーマル設定
グラディウスIII (テクニカル)	700,000	FGK-クリ丸 FGK-TOM	9面 Bタイプ
カプコンワールド (1P)	1,230,000	FGK- 狼よさらば	ALL ノーマル設定
ファイナルファイト (1P・ガイ)	910,300	JRK-GUY	4面 ノーマル設定
ファイナルファイト (2P・ハガー&ガイ)	900,000	FGK-クリ丸 スーパーマグナム	4面ボス ノーマル設定
デンジャラスシード	1,720,050	FGK-"みつめていいよ" Big-J	8面 ノーマル設定
ブロクシード	457,979	Sir.MEW	ライン122 レベル28
ゼロウイング	1,285,570	VAL-Ziv☆ Selios	9-14(連) 1up10up無
バーニングフォース	3,995,050	中さんですう	ALL ノーマル設定
★オメガファイター (1P)	12,913,860	FGK-TOM 実はもう一丁ある!	ALL先月号で無視された

ウィルトークタイトー古町店　新潟

新潟県新潟市西堀前通り6番町909　☎025-224-4838

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ミッドナイトレジスタンス (永パなし)	1,588,300	DNK ひろし丸 A 出たぜっ	ALL ノーマル設定
R・タイプII	671,900	FGK-AMP-KL-(警)	2-3 ノーマル設定
ダライアスII (3面面・ABEIMRW)	3,503,360	ARRøW-R,M	イージー設定
ダライアスII (3面面・ABEINTZ)	3,453,800	ARRøW-R,M	イージー設定
ダライアスII (3面面・ABDGKQV)	3,405,710	ARRøW-R,M	イージー設定
ダライアスII (3面面・ABDHMRX)	3,320,750	ARRøW-GIGA	イージー設定
スーパーフォーミュラ (アメリカGP)	2'16"576	FGK-USV- SORPY	(予),(本)1位 MCL
スーパーフォーミュラ (イギリスGP)	2'19"080	AMP-XZA- シャンプー1/8(鉄)	(予)3位(本)1位 MCL
スーパーフォーミュラ (日本GP)	2'49"443	AMP-GNB-K,P,(す)	(予),(本)1位 MCL
S.C.I	3,467,580	H,S	5面

ゲームインカナザワ　石川

石川県金沢市安江町3-4　☎0762-32-3526

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーモナコGP (7速)	5'55"10 4,904	びびんばこび	
スーパーモナコGP (4速)	6'24"98 4,241	チチ たいち	
Eスワット	2,485,600	JUN,H	ALL
シャドーダンサー	582,550	(㊎) JOE	3-4
ブロクシード	360,917	来年ダイエー優勝だ	ライン151 レベル38
シークレットエージェント	632,100	(㊎)No,009	R-8
上海II	848	海部俊樹	
1943	2,767,020	タイル職人"出口"	ALL モビ×0
ヘビーバレル	1,486,300	(㊎)ORC	ALL,残×4 バレル×2
ゲイングランド (2P)	43,178,435	ダダダのマスク そくさいしんさー	ALL

ハイテクセガ金沢店　石川

石川県金沢市片町1-3-9　☎0762-21-9115

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルファイト (1P)	1,791,580	GOR-JAKEのバカ(ち)	6面 コーディ
ブロクシード (1P)	409,852	OPA	LINE163 LEVEL45
カプコンワールド (1P)	1,473,300	GOR-天神乱満	ALL 1コイン
R・タイプII	724,000	喪黒福造	2-3
クォース (1P)	443,230	手が動かない!GOR-たあれん(MC)	7-8 (ブ)1300
シャドーダンサー	1,408,850	J-JOE	ALL 忍×10
メガブラスト (1P)	766,400	ずんたたばあっち (三太夫)	ALL EASY設定
ファイナルファイト (2P)	2,924,980	GOR-ISD(ち) GOR-RK(ら)	6面ガイとコーディ
パワードリフト (Cコース)	6'46"76	ずんたたおらおら小原君(へ)	今月はゲインはなし
★SDI (1P・S-34部門)	79,636,950	やんちゃ姫GTO ⓇTM	4-181210 7-492520

ゲームセンター大野プレイランド　福井

福井県大野市陽明町1-1401　☎07796-5-1146

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスIII (E・テクニカル)	423,060	SHS-Y.N	8面 植物ステージ
インセクターX	856,800	限界点まであと少し SHS-GAL	ノーマル 最終ボス
天地を喰らう (劉備部門)	5,028,000	私はだれでしょう	ALL
ダライアスII (3面面・下Zゾーン)	3,385,730	SHS-GAL	ALL(連) かせぎなし
天地を喰らう (趙雲部門)	5,068,600	T・S エロ野尻	ALLクリア
天地を喰らう (2P・トータル)	6,114,100	SHS-GAL B・T	張飛・趙雲 ALL,金仙1
ゼロウイング	2,932,530	SHS-Y.N	ノーマル3機設,2周目7面
天地を喰らう (2P・トータル)	5,594,000	XYZ XAK	ALLクリア
ダライアスII (3面面・下Vゾーン)	3,087,370	来月記録更新予定! SHS-GAL	ALL(連) 310万楽勝
グラディウスIII (ビギナー)	508,420	SHS-Y.N	全3面クリア 装備A

善光寺キャロットハウス　山梨

山梨県甲府市善光寺1-18-16　☎0552-32-5904

タイトル	スコア	スコアラー	備考
デンジャラスシード	3,597,050	ヤス	1コイン ALL
ウイニングラン (鈴鹿GP・マニュアル)	2'58"860	GAS	
ウイニングラン (鈴鹿GP・オートマ)	2'57"486	GAS	
ファイナルファイト	340,460	ヤス	2面ボス
R・タイプII	863,800	C&P-ILMⓩ	2-3
ボンビングワールド	2,439,200	ムシクンⒸⓩ	45面 1C,ALL
クォース	229,690	ムシクンⒸⓩ	755ブロック ステージ5-7
★ゼロウイング	5,957,200	究極イエロー君	3周目 1面
バーニングフォース	1,010,100	KEI	1コイン,ALL,残0
Xマルチプライ	4,705,400	FANKS! V2	7面

西銀座ゲームプラザ　山梨

山梨県甲府市中央1-12-43　☎0552-32-5656

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスIII (テクニカル)	549,030	常連君	9面
ブロクシード	383,245	KEI	137ライン
スーパーフォーミュラ (イギリス)	2'18"047	NTM	イギリス 1 マクラーレン
鮫!鮫!鮫!	1,456,710	ぼちゃ	7-8 ノーマル設定
メガブラスト	484,100	ILM	6面 ノーマル設定
R・タイプII	666,300	C&P-ILM	2-2
カプコンワールド	933,700	POP	WORLD6 1コイン
クォース	235,100	KEI	B=629
ダライアスII (2面面・ABDGKRV)	3,357,670	TAR	1コイン,連射 ノーマル設定
ダライアスII (2面面・ABEIMRW)	3,320,470	TAR	ALL,連射 ノーマル設定

プレイシティキャロット甲府中央店　山梨

山梨県甲府市中央2-12-22　☎0552-32-2429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン (鈴鹿GP)	2'49"052	CHU,Q	6速,1P
カプコンワールド	1,112,400	CHU,Q	1コイン ヘボ,ALL
鮫!鮫!鮫!	1,142,150	(ぽ)	7-3
ボンビングワールド	2,575,310	オサダ	1コイン ALL
バーニングフォース	943,400	KEI	6-1
ブロクシード	312,361	O&P-ILM	レベル43 ライン163
グラディウスIII (テクニカル)	489,960	K,O	8面Cタイプ
鮫!鮫!鮫!	1,361,140	(ぽ)	8-2

朝日町キャロットハウス　山梨

山梨県甲府市朝日1-6-1　☎0552-51-0348

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルファイト	2,389,989	駿台野田だ!!	ALL
ウイニングラン (鈴鹿GP・マニュアル)	2'58"285	SUNPLAZA TATSUNO	
ウイニングラン (テクニカル)	2'22"276	JE1MFI	
デンジャラスシード	949,650	KEI	7-U
鮫!鮫!鮫!	581,520	駿台野田	5-4
バーニングフォース	4,363,630	KEI	ALL
パズニック	983,500	ヒロダー	7-1-2
ボンビングワールド	2,285,600	RUN	46面
クォース	72,020	ゲンマダー	
エリア88	1,842,710	はばん	ALL

ゲームプラザニュー日の出　長野

長野県上田市中央2-7-9　☎0268-25-0835

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスIII (テクニカル)	822,670	NARC-U01 CRYPT AI	1-9 Bタイプ
カプコンワールド	1,336,400	HOBBIT	ALL
鮫!鮫!鮫!	3,338,760	NARC-U13 M,T	16-2
R・タイプII (工場設定)	798,300	NARC-U07 DEAD	2-4
ゼロウイング	3,367,420	NARC-U11 BIG-BANG	12-20
バーニングフォース	5,541,890	NARC-U11 BIG-BANG	ALL
ファイナルファイト	574,660	NARC-U16 BUD-TABBY	3面 コーディー
ブロクシード (イージー)	456,161	NARC-U01 CRYPT AI	
Xマルチプライ	12,472,600	NARC-U13 M,T	ALL
デンジャラスシード	3,000,000+α	だれでしょう?	ALL

がらんがらんG　長野

長野県駒ヶ根市赤須東6-23　☎0265-83-4123

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアスII (Z上・3面面工場設)	3,153,810	ATM-Lufy	ALL,連有 ノーミス
ダライアスII (Z下・同上)	3,419,930	ATM-Lufy	ALL,連有 ノーミス
ブロクシード (工場設)	249,026	HAPPY NEW YAERBuchi	レ43 ラ151
ファイナルファイト (工場設・1P)	574,670	ⒸGAA正月は1人か……	3面ボス GUY
ファイナルファイト (2P)	870,290	NF-W-F-TMGAAとGYA	4面 ハガーとガイ
デンジャラスシード (工場設)	1,749,300	氷室京介㊓マンガの読みすぎ	8-D
天地を喰らう (2P)	5,952,900	KTM-GYAⒸGAA	劉備=GYA 張飛=GAA
リアルマージャンPIII	11勝7枚	ゆーれいR.♡このハートはなんで‥	2人目みきあと2勝
ウィロー	1,329,950	AKO (あ) スーパーマンかバットマン	ALLがきがかえってきた
モンスターランド (工場設)	3,051,770	YUKI	ALL,残G 2436

がらん3　長野

長野県伊那市大字伊那1951-16　☎0265-73-9775

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブロクシード (工場設)	301,868	Z・G35万	173ライン
グラディウスIII (ビギナー・工場設)	174,690	オペラ男2年まいりゲーム	ALL ノーミス
グラディウスIII (テクニカル)	542,460	PST-NPIP	9面タイプD ノーマル
グラディウスIII (テクニカル)	634,390	PST-NPIP	9面リプル ミサイルⒻ
ダライアスII (下Z・2面面工場設・2P)	4,225,550	PST-NPIPとオペラ男	ALL
デンジャラスシード (ナムコ設定)	3,750,100	PST-NPIP	ALL
ファイネストアワー	5,410,430	GBY-ZEVタイムアップオーバヒー	ALL ト寸前
バーニングフォース	397,170	PST-NPIP	R-4-2
ウィロー	1,284,750	GBY-ZEV	ALL
ロストワールド (リバイバル・2P)	9,460,200	FTM-(だ)GAAとバットマン(あ)	ALL

YPエンゼル　岐阜

岐阜県多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
R・タイプII	617,100	青酸カリ1号	2-2 ノーマル
鮫!鮫!鮫!	980,700	14号	6面 ノーマル
バーニングフォース	2,888,720	36号	6-1 ノーマル
デンジャラスシード	788,200	青酸カリ1号	6面 ノーマル
ボンビングワールド	2,629,230	DAI	49面 ノーマル
ファイネストアワー	5,675,300	36号	ALL ノーマル
Xマルチプライ	11,475,300	青酸カリ1号	ALL ノーマル
ドラゴンブリード	1,057,700	青酸カリ1号	2-5 ノーマル
テトリス	カンスト時=803	14号	ノーマル
ゴールデンアックス	偏差値=482.5	20号	ALL ノーマル

プレイシティキャロット静岡店&両替町店　静岡

静岡県静岡市紺屋町8-17　☎0542-51-4653

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスIII (テクニカル)	579,770	VMT-OJO	9面,連射付 タイプB
R・タイプII (工場出荷設定)	863,900	3面人間部門36人達成CGS(す)	2-5後半
STUN RUNNER	791,235	FUN	レベル18 ワープあり
デンジャラスシード (ノーマル・連射付)	3,652,650	上足洗の自動車屋 初夢うなされ男	ALL
ファイナルファイト (ノーマル)	520,910	WILL-上足洗の自動車屋(初)	3面
カプコンワールド (1P)	1,304,200	トリプル弥七 (WILL)	ALL
ウイニングラン (鈴鹿GP)	2'50"284	TAZ	1P マニュアル車
ウイニングラン (鈴鹿GP)	2'53"502	しかとあそべ,ずっと1位　CGS(す)	3P AT車
鮫!鮫!鮫! (連射付)	705,680	初夢の為,1年中不幸ではと伝える男	6-8
グラディウスIII (テクニカル)	9面	築地研人,EDIT Sスプレッド使用	点が少し足りなかった。

ゲームランドウイング　静岡

静岡県島田市御仮屋町8788-1　☎05473-6-1991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブロクシード	320,899	運のみ	L=194 LV=47
クォース (1P)	310,050	指がつかれた PHOENIX	B=975 6-7
ファイネストアワー	5,608,800	ステッキエイリアン	全2周クリア ノーマル
S.C.I	10,209,470	F.Z	ALL ノーマル
カプコンワールド	1,171,100	問題覚えりゃ後はサイコロ運	ALL ノーマル
パズニック	6,773,500	時間がライバル PHOENIX	8-8-1面 ノーマル
ダライアスII (3面面)	3,223,130	ちょうしくれてんな!!	ABDGKQV イージー連射
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−17	F.Z	ALL ノーマル
クォース (2P・協力)	245,590	PHOENIX1 LLL	B=1048 5面

★ハイテクセガ神戸(兵庫)

●改装後当店のゲーム台はすべて100円です。かわりに全台エアロ・テーブルです。

★TAITO INN 001深江(兵庫)

●店内改装も終了し店名も新しくなりましたので,これからもよろしくお願いします。

★PC島大前(島根)

●ウイニングラン鈴鹿GP入荷,一度挑戦してみてください。好タイムをだしたかた店長まで一言お願いします。　(店長)

★PC表町(岡山)

●最近,他県からのゲーマーが増えてきました。来店の際は,ぜひノートに,ご一筆を。

★ゲームランド・プールイン(山口)

●今月からスコア集計を,ピエロ(山口),ドラゴンボール(徳山),ゲームランド(防府)の3店合同にしました。

★WTT大街道(愛媛)

●先月お知らせしたSURの本が仕上がりました。400円の郵便為替をつぎの住所まで。〒790 松山市畑寺町2丁目4−10 徳田慶子

★サブカルチュア(福岡)

ゲームコーナーアップル　静岡
静岡県静岡市東千代田1-7-8　☎0542-61-9109

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアスII (ABEIMRX)	3,045,800	朝原広光	ノーマル設定
デンジャラスシード	1,904,150	I・M(ま)	1C,8-D ノーマル設定
グラディウスIII (ビギナー)	565,830	MTK-D,S	ノーマル,9面
メガブラスト	767,200	EHL-ぽん太くん	1コイン ALL
ナイトストライカー	48,241,560	高木紀明	ノーマル設定 ABEHMS
R・タイプII	698,100	WISE(ま)	ノーマル設定
ターボアウトラン	41,483,310	MTK-MKIV (桑原徹次)	ノーマル設定
S．C．I	8,873,000	WILL-水無月	1C,ALL ノーマル設定
カプコンワールド	581,400	安島孝生	ノーマル設定
ヴォルフィード (ノーマル設定)	8,351,500	MIA	ハードランク 14面

プレイシティキャロットアピア店　静岡
静岡県静岡市中吉田310-1　☎0542-63-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−9	ふくてん ころころ	
クォース	201,610	IKA-のん	B=605 4-9
ボンビングワールド	897,880	PCCA-ASSY	10-28
デンジャラスシード	932,150	かさい	6面
鮫！鮫！鮫！	404,340	とりい	4-6
ファイナルファイト	スコアー募集中!!		
スーパーフォーミュラ	最速ラップ募集中		

ハイテクセガ豊川店　愛知
愛知県豊川市諏訪町2-150　☎05338-5-7981

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Eスワット	2,521,100	N・O	ALL
スカイソルジャー	4,205,590	(鴻)がライバル FUT	ノーミスクリア,レベル3
大旋風	10,000,000+α	(鴻)がライバル FUT	Rd16でTU 残8
ゲイングランド	30,355,289 30,456,696	KNIGHTOFGOLD 早乙女乱馬	2PLAY
テトリス (イージー)	999,999	JiC	LV=99 LN=723
パワードリフト	5,580,968	K※S	7'21"26,ツークラッシュ

星ヶ丘キャロットハウス　愛知
愛知県名古屋市千種区井上町72　☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン (鈴鹿GP・マニュアル)	2'48"820	Mr.T	1P ノーマル設定
ウイニングラン (鈴鹿GP・オートマ)	2'54"936	のりピーはブウだぜ つきだてちゃんよお	同上
カプコンワールド	1,555,800	DEN	ALL ノーマル設定
グラディウスIII (テクニカル)	698,190	MIROK	1-10 EDIT
グラディウスIII (ビギナー)	191,240	RAP,DK=のりピー大好き(も)	ALL,残5 DタイプFF
デンジャラスシード	2,275,950	あたまくん	8面,裏×3 ※フルオート
スーパーフォーミュラ (2P)	2'58"255	HCM-MOLE +HCP-ケーキ屋	下手である アナログ仕様
ファイネストアワー	6,814,840	HCM-IML- てった(北海道)	ALL※連射 ノーマル設定
R・タイプII	739,100	HCP$_s$-エース・パチスラー牧本千幸	2-3,ランクイージー
鮫！鮫！鮫！	1,040,570	LUE	6-10※連射 イージー設定

天野スポーツゲームコーナー　愛知
愛知県西尾市高砂町41　☎0563-56-2670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
デンジャラスシード	3,322,600	MYN	1コイン全クリ,ノーマル
ファイティングファンタジー (2機設定)	297,420	WTM(ふ)	1コイン全クリ,ノーマル
バーニングフォース	477,500	ZZG-PLE いわせくん	1コイン4-1 ノーマル
ヘルファイヤー	313,400	よっけ	1コイン3面 ノーマル
メタルホーク	7,548	MAD	ランク1
アウトラン	21,108,510	フォースキラーのアイシヤ	1コイン全クリ,5'15"53
ソロモンの鍵	7,859,512	カレーライス 辛味汁かけ飯	1コイン全クリ,ノーマル
ドラゴンブリード	1,191,500	GRADT-内藤	1コイン,2-7,ノーマル
ダライアスII (Wゾーン)	3,358,200	WTM(と)	A-B-E-H-M-R
ダライアスII (Zゾーン)	3,309,800	RNM	A-C-F-I-N-T

●新装オープンしました。1階が大型筐(きょう)体，メダルゲーム・コーナー，2階が50円ゲーム・コーナーになっております。

★ゲームキャロット住吉(長崎)

●キャロット・クラブの同人誌の原稿を全国から募集！ふるって投稿してください。

ゲームプラザイエローハット　愛知
愛知県名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-452-5602

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン (鈴鹿GP・オートマ)	2'52"736	REM "広瀬晶幸"	1P
ウイニングラン (鈴鹿GP・マニュアル)	2'47"018	GAL-IFL-KTO(ま)	1P
グラディウスIII (テクニカル)	405,190	GMC,大岡越後屋(ま)	8面,FF タイプB
グラディウスIII (テクニカル)	606,250	IML-UUU(た)	9面,FF タイプC
グラディウスIII (テクニカル)	775,620	FEE	10面,FF タイプD
グラディウスIII (テクニカル)	2-1	HCM-POTSU IML-UUU(た)	NVRF残オプEDIT
デンジャラスシード	4,018,750	IML-PET	ALL S×10,B×4
カプコンワールド	1,741,900	MAD(た)	ALL
ダライアスII (2画面・上V)	3,530,700	IML-PET	ALL ※連射装置付
ダライアスII (2画面・下V)	3,124,040	IML-YUJ	ALL ※連射装置付

ファミリータウンメルヘンランド　愛知
愛知県豊田市東山町1-950 グリーンシティ3F　☎0565-88-8020

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスIII (テクニカル)	583,900	回転レーザーはサギ!! AKI(た)	R-10 EDIT
グラディウスIII (ビギナー)	539,150	MLG-KIL(児)	R-3クリア Bタイプ
★カプコンワールド	1,832,600	超運がええ！ MAD(た)	1P…ALL 全国狙える？
バーニングフォース	4,063,510	やっとクリヤだ!! MLGほえほえ(優)	ALL 平成元年×2
ボンビングワールド	2,162,330	来月からもっと来店するぞ！ TAM	R46,1P ノーマル設定
ブロクシード	455,338	TAM	ライン191 ノーマル設定
デンジャラスシード	1,361,150	MLG-KUR	8-D ノーマル設定
S．C．I	3,749,380	YU！	R5へリ 65%
ヴォルフィード (NEW VER)	9,999,990	MLG-KIL(児) MLG-BOWJY	ALL ノーマル設定
R・タイプII	707,300	AKI(た)	2-3 ノーマル設定

江南バッティングセンター　愛知
愛知県江南市古知野町宮前195　☎0587-54-7262

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスIII (テクニカル)	838,350	G.P-IKM	10面 ボスパレード
デンジャラスシード	1,897,650	G.P-ELFRED(れ)	8-D 最後のボス
カプコンワールド	1,560,300	NAS	1P ALL
R・タイプII	786,400	NCC-えるる	2-5
鮫！鮫！鮫！	1,293,560	F,PI	8-6
ファイナルファイト	908,930	AmekCeeB	4面 (ガイ)
ファイナルファイト	778,720	G.P-FUK	4面 (コーディ)
ファイナルファイト	717,330	G.P-MEW	4面 (ハガー)
スーパーフォーミュラ (コース別)	2'17"081	AmekCeeB	シルバーストーン Ⓣ
ウイニングラン (鈴鹿GP)	2'48"153	GAC-IFL-KTO(ま)	GOAL 予27'135

プレイシティキャロット四日市店　三重
三重県四日市市西浦2-4-5　☎0593-54-2266

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルファイト (1P・コーディ)	2,538,250	YPT-BOZ 西村 Hetoshe	最終のボス ノーマル設定
デンジャラスシード (連射付)	4,019,850	YPT-STRIDER-木苺ちまり	ALL 残E10,残B4
鮫！鮫！鮫！ (連射付)	1,224,060	YPT-BOZ 西村 Hetoshe	7-10 ノーマル設定
グラディウスIII (テクニカル)	382,010	YPT-BOZ 西村 Hetoshe	8面のボス Bタイプ
R・タイプII	888,800	YPT-STRIDER-木苺ちまり	2-5 ノーマル設定
スーパーフォーミュラ (1P・日本)	2'49"952	PAI@	A・セナ使用
ウイニングラン (鈴鹿GP・1P)	2'57"573	PAI@	6速
カプコンワールド (1P)	1,330,500	ZAT	ALL ノーマル設定
パズニック	7,290,800	SCO	8-3-1
スーパーフォーミュラ (1P・イギリス)	2'15"227	PAI@	A・セナ使用

プレイシティマンモス　三重
三重県桑名市西別所倉持296-1　☎0594-23-4507

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス (ノーマル)	830,335	STR-AM/PM	ライン999 レベル 99
カプコンワールド	1,225,600	うるとらQ	ALL
スーパーバレーボール	66,500	STR-XYZ-H	ALL
デンジャラスシード (連射・FULL)	3,941,350	YPT-STRIDER-飛影(ち)	ALL
クォース (1P・スコア部門)	263,540	STR-XYZ-I	ブロック764
クォース (ブロック部門)	631	STR-XYZ-H	スコア 206320
ギャングウォーズ	223,180	F14-TOMCAT	ジャッキー ALL
ドラゴンブリード	539,200	JAX	6面
バーニングフォース	1,404,970	F14-TOMCAT	ALL
フリップル	64,440	DRAGON・W	11面

ゲームセンターニュースター　三重
三重県津市江戸橋1-130-7　☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスIII (テクニカル)	402,530	オッチかかってこい	8面 Aタイプ
グラディウスIII (テクニカル)	708,350	EAST-MAX(表)	9面 Bタイプ
グラディウスIII (テクニカル)	626,010	長瀬の使者	9面,クリスタルDタイプ
鮫！鮫！鮫！	1,420,930	長瀬の使者	8-8 ノーマル
R・タイプII	810,800	参考からあげ松井君	2-4
デンジャラスシード	1,047,350	DAN	7-U
シャドーダンサー (1P)	692,700	ABCJr	3-3 (S×3)
カプコンワールド (1P)	1,679,200	ZAT	1コイン ALL
ブロクシード (1P)	364,987	DAN	163ライン (ノーマル)
ファイネストアワー	6,086,780	ABC	1コイン ALL

ジョイランドタイトー草津　滋賀
滋賀県草津市大路1-7-12　☎0775-62-0428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
カプコンワールド (最大ノルマ7)	1,310,900	TRM-二代目 音無 響子	みんな ありがとう！
R・タイプII (ノーマル)	731,400	TOK-辻(弟)	2周目3面
バイオレンスファイト	3,284,420	星大路 京太	5人目
ボンピングワールド	3,118,430	TOK-辻 (あ)(に)	ALL 残5
グラディウスIII (テクニカル)	703,800	近江からの使者	10面要塞の面 BタイプFF
ダライアスII (上V・ABDGKPV)	3,441,310	SWAT	3画面連射付 ノーマル
ダライアスII (W・ACFIMRW)	3,546,280	TRM-AXL	3画面連射付 ノーマル
ダライアスII (X・ACFIMRX)	3,364,780	TRM-AXL	3画面連射付 ノーマル
クォース (ノーマル・1設)	267,000	ISP-SAE-IMO (TOK)	5-8 B=782
スーパーフォーミュラ (イギリス)	2'17"910	B・Z	予・決1位

ゲームセンターアスター膳所店　滋賀
滋賀県大津市馬場町1-13-9　☎0775-25-1120

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブロクシード	406,504	TRM-AXL	ライン176 レベル46
カプコンワールド (1P)	1,163,000	TRM-2代目音無響子	1コイン ALL
グラディウスIII (D)	334,290	Sgt.Pepper	1コイン 7面
グラディウスIII (B)	379,750	TRM-2代目音無響子	1コイン 8面
グラディウスIII (E)	390,900	Sgt. Pepper	1コイン 8面
クォース	286,060	ISP-SAE-NAI	6-8
ファイナルファイト	516,144	鉄砲うつな！	3面ボス
ダライアスII (X・ACFIMRX)	3,323,610	TRM-AXL	
ダライアスII (上V・ABDGKPV)	3,197,490	ブリバリのNAM	
ダライアスII (Y・ACFINTY)	3,334,520	TRM-AXL	

ハイテクセガ長浜楽市店　滋賀
滋賀県長浜市八幡東町9-1 長浜楽市内　☎0749-65-1955

タイトル	スコア	スコアラー	備考
R・タイプII	781,600	INGS-西川セブン Ⓝ	2-4
Xマルチプライ	9,785,600	BOOM²-DALLAR-SP-IMO	ALL 残3
スーパーモナコGP	6'19"71	BOOM'Ⓢ-SP-IMO	DP4452 AT
スーパーモナコGP	6'10"39	HTSN-RZ-H.K	DP4550 4速
スーパーモナコGP	5'53"11	復活HTSN-RZ-H.K	DP4904 7速
クォース	257,390	BOOM²-DALLAR-SP-IMO	レ971 2機設定
STUN RUNNER	224,230	HTSN-LUM	LEVEL −8
天地を喰らう (張飛部門)	4,621,500	ハズシは世界の共通語	張飛 ALL
ブロクシード	325,911	BOOM'Ⓢ-SP-IMO	ライン138 レベル38
チャンピオンレスラー	11,823,700	健太郎CHAN参上	ALL

ビッグキャロット京都　京都
京都府京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14　☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
STUN RUNNER (ミディアム)	523,805	HYO	しょしんしゃ LEVEL14
グラディウスIII (テクニカル)	654,020	CYG	1-10 TYPE-A
グラディウスIII (テクニカル)	892,800	TUR屋	1-10 TYPE-B
グラディウスIII (テクニカル)	670,690	BOM(と)	1-10 TYPE-D
デンジャラスシード	3,926,650	VESR-GOL(ま)	ALL ノーマル設定
R・タイプII	962,600	大明神(ず)	2-6 ノーマル設定
カプコンワールド (1P)	1,465,000	D.I	ALL
パズニック	6,367,100	山口博哉	8-7-4 ノーマル設定
★メタルホーク (ノーマル・連射付)	13,926	水島み〜な	ALL,先月は担当のミス
ポケットギャル	172,300	ハスラーしょうII	ALL 残球0

セガセンター京極　京都
京都府京都市中京区新京極四条上ル仲之町538　☎075-241-3713

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブロクシード	461,605	運だけのげき。	LV=38 LN=153
シャドーダンサー	1,335,350	YYY(ぶ)	忍×9 ALL
グラディウスIII (テクニカル)	576,850	1回ぬけた！ TRM-F・F・ALC	9面 Bタイプ
グラディウスIII (テクニカル)	330,360	連射が苦しい ペッパァー	7面前半 Dタイプ
カプコンワールド	1,089,100	TRM-二代目響子 (DOM)	ALL ノーマル設定
ファイナルファイト	1,608,850	黒田英昭	5面 ガイ使用
ミッドナイトレジスタンス	2,612,100	ISP-MIS	ALL ノーマル設定
ワールドカップ'90	6試合目2-1	JOE	ノーマル設定
1943	2,964,920	WXY-RAY	ALL ノーマル設定
ギャラガ	2,060,400	げき(ぶ)(の)(り)!! 穴うめはつらい？	164面

モンテカルロ山科店　京都
京都府京都市山科区竹鼻竹ノ街道町39-2　☎075-594-5587

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスIII (テクニカル)	533,550	Sgt・Pepper	9面 Eタイプ
グラディウスIII (ビギナー)	345,630	BUN	ALL Eタイプ
クォース (1P)	180,360	種村	4-9 B=608
シャドーダンサー	624,450	MPY-りりあ88	忍×2 ALL
R・タイプII	1,032,400	不本意 還悪之助	2周目6面
プラスアルファ	1,914,600	KRG-直美	7面ボス ノーマル設定
デンジャラスシード	1,801,400	しろボルト	ステージ8-D 5番目ボス
ファイナルファイト (1P)	577,060	養子パワーの吉良	3面ボス CODY
ヴォルフィード	9,999,990	はひゅ〜ん だぴょ〜ん！	11面にて達成
ゲイングランド (1P)	29,605,325	くろーぴす	ALL かせぎなし

セガニュー光ゲームセンター　大阪
大阪府大阪市中央区心斎橋筋2-7-4　☎06-213-1262

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスⅢ（テクニカル）	655,230	HYAKU-ギャグら一㊫	10面中ボス Bタイプ
グラディウスⅢ（テクニカル）	127,830	IHARA	3面 Dタイプ
グラディウスⅢ（テクニカル）	193,170	私が麻雀帝王だっ!	3面 Aタイプ
R・タイプⅡ	721,800	ふーあーゆー?	2-3 ノーマル
デンジャラスシード	3,730,900	Superior-R.I	ALL ノーマル
ブロクシード（1P）	347,044	Superior-PURPLE	LINE174 LV 46
S.C.I	9,552,020	SUPER SHS-G.	ALL ノーマル
クォース	230,950	中山ひとみ	B 757 ?-?
ナイトストライカー（Gステージ）	88,322,130	HYAKUエージェントは本当じゃⓁ㊫	ALL ノーマル
メガブラスト	665,900	HYAKU-TRYPLXE	STAGE8 ノーマル

ゲームプラザとよなか　大阪
大阪府豊中市玉井町1-1-36 ライオンズマンション102　☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーフォーミュラ（イギリス）	2'15"078	CYCLONE-GRIFFIN	(ノーマル)
スーパーフォーミュラ（日本）	2'47"473	CYCLONE-HRC㊇	(ノーマル)
スーパーフォーミュラ（アメリカ）	2'08"914	CYCLONE-S.C.B	(ノーマル)
スーパーフォーミュラ（ワールド）	5'40"388	CYCLONE-HRC㊇	(ノーマル) DP 36
グラディウスⅢ（テクニカル）	680,470	HYAKU-UG&TR&RED㊪	10面中ボス Bタイプ
★グラディウスⅢ（ビギナー）	989,980	HYAKU-UG&TR&RED㊪	ALL Dタイプ
ファイナルファイト（ノーマル）	827,360	H.E	4面 コーディ使用
バイオレンスファイト（ノーマル）	13,828,870	FREEDOM-Can	ALL B.B使用
カプコンワールド（ノーマル）	1,512,800	CYCLONE-S.C.B	1P.1コイン ALL
スーパーフォーミュラ（モナコ）	2'02"948	CYCLONE-HRC㊇	(ノーマル)

プレイシティキャロット関大前店　大阪
大阪府吹田市千里山東1-7-20　☎06-380-8087

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスⅢ（テクニカル）	790,520	A (T.N) C	10面 EDIT
★ビーストバスターズ（1P）	6,600,930	こうちゃん	ALL
★ウイニングラン（鈴鹿GP・1P）	2'46"283	CYCLONE-HURRICANE	ゴール 6速
ウイニングラン（鈴鹿GP・2P）	2'51"933	SDI-哭きの㊗と M.T	ゴール 6速
フォートラックス（2P）	2'17"73-	SDI-NMC&EXP	ゴール
鮫!鮫!鮫!（1PVER）	1,811,270	じょにい (LZA)	10-3
ファイナルファイト（ガイ）	2,198,850	SFC-PBC-HAL²	6面
デンジャラスシード	3,773,200	SDI-BOSTON	ALL
STUN RUNNER	656,550	ガチャ王KAN	14面
ブロクシード（ノーマルモード）	455,817	A (キャサリン) C	ライン-167 L-45

マンモス城インベーダーハウス　大阪
大阪府高槻市北園町18-14　☎0726-82-4323

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆グラディウスⅢ（テクニカル）	766,380	CYG [ぶ]	2周目1面 AタイプFF
☆グラディウスⅢ（テクニカル）	1,056,670	INGS-N・H ㋪	2周目1面 BタイプFF
☆グラディウスⅢ（テクニカル）	817,920	INGS-N・H ㋪	2周目1面 CタイプFF
☆グラディウスⅢ（テクニカル）	1,031,230	CYG [ぶ]	2周目1面 DタイプFF
☆グラディウスⅢ（テクニカル）	1,043,940	CYG [ぶ]	2周目1面 エディット
ウイニングラン（鈴鹿GP）	2'51"835	ずんあ-PGS	5AT完走 ノーマル
ウイニングラン（鈴鹿GP）	2'51"902	SDI-M・T	6MT完走 またきてね!
ブロクシード	510,284	SDI-BOSTON	ライン216 ノーマル設定
スーパーフォーミュラ（総合タイム）	5'40"681	SGP-RSO [ぶ]	ALL.1位 DP 36
ファイナルファイト	2,519,550	SGP-HARDPUNCHER	1コイン.ALL.ノーマル

ゲームプラザジャイアント　大阪
大阪府寝屋川市川勝町13-1　☎0720-23-9115

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン（鈴鹿GP・6速MT）	27"013と2'50"	INGS-FANと INGS-STR!	ノーマル設定 GOAL
スーパーフォーミュラ（英国）	1位ゴール	アラジンパニックで17万円	4LAP
スーパーフォーミュラ（日本）	1位ゴール	ウインクルで8連続777	4LAP
スーパーフォーミュラ（米国）	1位ゴール	ずり落ちの7は小役の前兆	4LAP
スーパーフォーミュラ（チャンプ）	3位ゴール	マッチの『青春』を歌わしたら日本一㋫	4LAP
カプコンワールド	1,500,000	ジャンボの客。	MAX8問 ALL
ファイナルファイト	クリア	R・ストーンズへ 大阪城ホールでやれ	東京ドームばっかりやんけ
☆グラディウスⅢ（テクニカル）	698,010	INGS-N・H クリア全国1番のり	2-1 Bタイプ
☆グラディウスⅢ（テクニカル）	740,220	INGS-BOM クリア全国3番のり	2-1のボス Dタイプ
☆グラディウスⅢ（テクニカル）	610,690	INGS-BOM Eレーザー&フリー	2-1 EDIT

ゲームハウスキャンディ　大阪
大阪府東大阪市吉田7-2-35　☎0729-65-4950

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルファイト（ハガー）	710,690	ぼくが市長くんだよ すぺしゃるハガー	相棒はガイ! くわわれ
カプコンワールド	1,102,700	MAO.AND いかモダン'S	クリア(尼から出張MAO
グラディウスⅢ（テクニカル）	620,900	9面いった 千歳飴	TYPE- ノーマル設定
R・タイプⅡ	544,700	知る人ぞ知らない	第6ステージ ノーマル設定
バーニングフォース	4,572,590	MAT-HYAKU ら〜だ気分は常連	ALL8ばい REST×2
ロードオブキング	251,700	知る人ぞ知る 近 鉄	ALL REST×2
SAR	426,860	子連れ狼 井上さん	ALL
ブロクシード	231,268	ダラⅡをEASYに戻せ! MFP	ライン149 レベル38
鮫!鮫!鮫!	733,310	SUPER-CAB	06-05 ノーマル設定
メイズオブフロット	614,170	子連れ狼 井上さん	ALL ノーマル設定

ハイテクランドセガ藤井寺店　大阪
大阪府藤井寺市岡1-16-23　☎0729-54-2711

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★DJボーイ	1,181,100	SDI-カーズ行くぞ3万円だ!ともや	ALL.残4 あと1万?!
ファイナルファイト	2,423,200	SDI-○田×美	6面ボス コーディ使用
★ブロクシード	687,768	SDI-BOSTON	レベル89 231ライン
カプコンワールド	1,344,100	SDI-M.T	ALL まだまだ
R・タイプⅡ	777,700	SDI-GJ BOY㋭	2-4 まだまだ
クォース（1P）	439,270	SDI-○田×美	B 1605 9-8
クォース（2P）	727,810	SDI-○田&給料全部H行き!おなⅡ	B 3717 2-39
ファイナルファイト	1,560,810	SDI-○田×美	5面 ガイ使用
ファイナルファイト	1,500,000＋α	SDI-ついに行くぞ3万で!おにゃⅡ	5面 ハガー使用
フリップル	1〜57面	SDI-BOSTON	点数忘れた! 1コイン

ハイテクセガ三宮カーニバル　兵庫
兵庫県神戸市中央区北長狭通1-2-7　☎078-331-0656

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バーニングフォース	4,587,080	MAT-HYAKU -ら〜だ	裏面ALL ⑤-㋭のがし
ブロックシード	470,475	K.N. from インベーダーハウス	LV 46 LN 153
メガブラスト	777,200	超甘です。	ALL.残1 ㋜あり
グラディウスⅢ（テクニカル）	979,790	HYAKU-RED WOLF	10面 TYPE B
グラディウスⅢ（テクニカル）	727,150	HYAKU-UGF㊪	10面 TYPE A
ファイナルファイト	1,829,530	HARD PUNCHER	ALL
カプコンワールド	1,783,200	G・D ☆	ALL.残5
鮫!鮫!鮫!	1,303,540	SDI-BOSTON	8-10 ㋜付
破兆	822,500	私は杉本彩のファン	6面
R・タイプⅡ	869,600	Extreme-S.S	STAGE11

ハイテクセガ神戸店　兵庫
兵庫県神戸市中央区元町通1-11-19　☎078-391-5723

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスⅢ（テクニカル）	745,880	リップル高田（神大）	10面.FF Dタイプ
R・タイプⅡ	1,072,400	HYAKU-BCF -HNT 芹生	2-5 ノーマル設定
ファイナルファイト（ガイ）	881,570	CODY お前を殺す-NZK-KRN	20万エブリ ノーマル
カプコンワールド	1,624,300	G.D	ALL
STUN RUNNER	331,490	S.U	ノーマル設定
フラッシュポイント	1〜43面	KOH	スキップなし ノーマル設定
クォース	218,210	JGK㊙	B 636 ステージ50
ファイネストアワー	4,556,420	S.U	全2周クリア ノーマル設定
ビッグラン（ムービングタイプ）	9'05"3	元現アホ 23時に マウススパハン 1	クラクション 連射装置なし
ブロクシード	452,156	JGK㊙	ライン180 レベル52

TAITO INN 001深江　兵庫
兵庫県神戸市東灘区深江北町4-8-2　☎078-441-2923

タイトル	スコア	スコアラー	備考
S.C.I	9,374,170	TAKATOSHI	ALL
バイオレンスファイト	12,081,100	ユンケルパワー	ペン・スミス ALL
パズニック	1,183,200	U'EIM	8-1-1
メガブラスト	716,600	RCK-FG	8面ボス
カプコンワールド	875,100	タコ.タコ!タコ?	ALL
クォース	205,850	JGK-炭酸㊙㊥	B 548
スーパーフォーミュラ（アメリカGP）	2'14"092	U'EIM	
スーパーフォーミュラ（日本GP）	2'48"656	リゲインパワー ⑲ 究極スタート	来店ありがとうございます
スーパーフォーミュラ（イギリス）	2'16"496	客人	また遊びに来て下さい。
ロードランナー	207,170	やる気ない太郎	10ステージ

ゲームインウエスタン　兵庫
兵庫県尼崎市宮内町1-19-2　☎06-413-9090

、タイトル	スコア	スコアラー	備考
デンジャラスシード	3,788,300	CAZの弟子 MAT-さん	ALLクリア
ブロクシード	400,876	JUN	レベル49 ライン196
パズニック	8,475,800	KKK-③	8-3-1 まだ²のび²
メガブラスト	760,300	お下劣野郎 HNT 芹生	ALLクリア
シャドーダンサー	766,650	HYAKU-TRYPLXE㊪	1coin ALL.忍×3
グラディウスⅢ（テクニカル）	693,050	MAT-ペラボー仙人	結晶面（テトリス面?）B
R・タイプⅡ	973,800	JUN	2-6前半
ファイナルファイト	506,530	ICE-Q.R	3面
カプコンワールド	1,037,000	MAO（出資）と TKB-同＼被害者	ALL.また金出してくれ
バーニングフォース	5,296,570	X8使ってた大ボケ MAT-ら一だ㊪	ALLクリア 残.5

プレイシティキャロット島大前店　島根
島根県松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン（鈴鹿GP・マニュアル）	2'50"652	アメデオ SJI	
ウイニングラン（鈴鹿GP・オートマ）	2'51"000	アメデオ UMA	
カプコンワールド	1,450,500	ESP	アシストなし
グラディウスⅢ（テクニカル）	599,160	HYAKU-TRYPLXE	10面.ミサイルリップル
グラディウスⅢ（テクニカル）	691,880	HYAKU-吉川	9面
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−18	アメデオ UMA	1コイン ホールアウト
R・タイプⅡ	786,000	百又の金欠男	2-5
デンジャラスシード	1,139,400	EXE	7面
S.C.I	9,745,090	のり㊥	お年玉でシビック購入
P.Bアースシェカー	31,847,350	PCC.KEN	わからぬうちにこの数字

プレイシティキャロット表町店　岡山
岡山県岡山市表町2-6-47　☎0862-23-4750

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クォース	241,720	DIO	819ブロック
ファイナルファイト	395,890	ぢゃうぽん	ハガー使用
鮫!鮫!鮫!	1,977,030	大山Biっちゃん	10-6
ビーストバスターズ	1,574,810	OCMAN	1P
ウイニングラン（マニュアル）	2'50"053	CAN'-TAC	
ウイニングラン（オートマ）	2'52"134	HTM-HMS	
デンジャラスシード	565,850	イヌ・EC ほなおつかれ	PCエンジンファン!
カニさんのクレーン	5個	流石なみへいだオ! チロリンありがと	30円使用 メガドラ好き
東京ギャル図鑑	3人目の冨田安子	宇宙少年（一部表町の有名人?）	火星には○○○がある!!
グラディウスⅢ	受付中	ハイスコアの申請者なし!	誰かハイスコア出して!

TVプレイハウスミッキーハウス　岡山
岡山県岡山市国富4-26-1　☎0862-72-6734

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスⅢ（テクニカル）	289,590	LUM	3面 Dタイプ
グラディウスⅢ（テクニカル）	340,130	H.S	3面 Aタイプ
ロードオブキング	232,900	リョウ	ALL
ファイナルファイト	1,376,201	大月	ALL ガイ
R・タイプⅡ	297,300	高岡	5面
デンジャラスシード	737,760	LUM	6-J
ネクストスペース	1,114,300	T.S	ALL
バーニングフォース	320,120	A.A	4-2
DJボーイ	561,100	LUM	3面
ウイニングラン	2'27"267	NOR	ノーマル

ゲームセンターニューチャンピオン　岡山
岡山県倉敷市阿知2-5-31　☎0864-21-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン（鈴鹿GP・オートマ）	2'48"760	行け行けBROS. TOKYO-AKD	ノーマル設定 1P
ウイニングラン（鈴鹿GP・マニュアル）	2'48"036	CYCLONE HURRICANE	同上.1P 自己ベスト
シャドーダンサー（1P・ノーマル）	1,521,400	人面犬友の会-原田	ALL 忍×10
デンジャラスシード	3,675,600	人面犬友の会 St.神魅羅	ノーマル設定 ALL
グラディウスⅢ（テクニカル）	1-7	人面犬友の会 St.神魅羅	ノーマル設定 タイプA
グラディウスⅢ（テクニカル）	1-9	..A.JOG. 神魅羅	ノーマル設定 タイプB
ブロクシード（1P）	378,390	行け行けBROS. ドッキリマン-A	ノーマル設定 147ライン
スーパーフォーミュラ（1P・イギリス）	2'16"256	人面犬友の会 MDK	ノーマル設定 DP 9
スーパーフォーミュラ（1P・日本）	2'45"319	行け行けBROS. パール7 あきんど	ノーマル設定 DP 9
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−18	行け行けBROS. シェイカーあきんど	ノーマル設定 ALB×1

プレイシティキャロット福山店　広島
広島県福山市舟町1-22　☎0849-24-2218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスⅡ	2,986,300	遊武威	5-8 ③-E
スーパーバレーボール	73,300	RS-REMI	
ボンビングワールド	2,546,510	にんじん畑のりきさん	南極
サンダークロス	1,771,380	カニエセイシ参上太	
ヴォルフィード	9,999,990	呂布奉先	十面でSTOP 残5＋α
カプコンワールド	130,150	GNU	1コイン
デンジャラスシード	997,500	にんじん畑のリキさん	7面
Xマルチプライ	2,989,900	名古屋の伊藤彰記	
グラディウスⅢ（ビギナー）	562,990	UMA	
鮫!鮫!鮫!	355,330	KALM	4-4

ゲームセンターチェックイン　広島
広島県福山市霞町2-4-7　☎0849-32-1415

タイトル	スコア	スコアラー	備考
R・タイプⅡ	871,400	CGS㋢	2-5.実は12月4日のスコア
メイズオブフロット	1,014,520	まさひろくん	ALL
バーニングフォース	3,725,750	Tri-NOVA	ALL
ファイナルファイト	494,070	S・F	1コイン
カプコンワールド	1,149,400	S・F	1コイン
デンジャラスシード	3,720,850	KMG弟子-SAK	
ウイニングラン（鈴鹿GP）	2'51"468	RS-REMIA	
ウイニングラン（鈴鹿GP）	2'44"954	DCC-AGAS-Rimi	
スーパーフォーミュラ	2'18"631	CAL-BCG	
プラスアルファ（連射装置付）	20,000,000＋α	KMG-CGS㋢ & SAK弟子	16-5 14万ずつ

西条プラザゲームコーナー　広島
広島県東広島市西条西本町1313　☎0824-23-4130

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスⅢ（テクニカル）	297,960	ピガロ	1-7 Dタイプ
グラディウスⅢ（テクニカル）	275,690	VIP-XZY	1-6 Aタイプ
デンジャラスシード	3,802,200	VIP-ROI	クリア
R・タイプⅡ	910,000	VIP-RX	2-6
ブロクシード	437,341	VIP-RX	LINE173
カプコンワールド	1,404,000	I.O	クリア
ファイナルファイト（2P）	966,260	PIP-QRZ PIP-XYZ	4面.ハガー コーディ
ウイニングラン（鈴鹿GP）	2'51"906	F・S・X	クリア
天地を喰らう（趙雲部門）	5,611,200	VIP-ROI	クリア
スーパーモナコGP（4速）	6'07"53	F・S・X	クリア DP4571

カントリーボーイ　広島
広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37　☎082-872-1605

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスⅢ（テクニカル）	602,730	AIA	タイプD 9面
R・タイプⅡ	652,000	RYOPON	2-2
デンジャラスシード	1,794,250	AIA	8-D
バーニングフォース	466,230	GHQ	4-1
カプコンワールド	1,364,500	古本 GUM	クリア 1コイン
ファイナルファイト（ハガー）	517,181	HARVEST-SKF	3面
パズニック	618,300	AIA	6-1-3
ヴォルフィード	9,099,940	BWF（女）	12面
カプコンワールド	1,065,700	ウインク（女）	1コイン クリア
グラディウスⅢ（テクニカル）	623,430	AIA	タイプB 9面

ウィルトークタイトー山口店　山口
山口県山口市中市町3-16　☎0839-21-2717

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスⅢ（ビギナー）	300,000	私もプライドがある…らしい	腰がなければ馬鹿でもOK
グラディウスⅢ（テクニカル）	554,670	神戸へ行くらしい ELT-TUC-HOR	Dのそうび 9面だそうだ
カプコンワールド（1P・サギ無部門）	1,377,300	侍日本-でどうだ? KAB-板倉大明神	山口君も忘れてはいけない
天地を喰らう（新デビュー部門）	5,039,100	うそを言うらしい SVE	ALL 激下手!
ボンビングワールド（所詮こんなものよ）	3,700,000	弥七が出れば日本-死なんかったら同上	4ミス,引退したらしい

ゲームコーナーラッキー２１　山口
山口県岩国市川下町3-5-26　☎0827-24-2826

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーフォーミュラ（イギリス）	2'15"044	MSO/NMF-AFP♡ LIE	ターボ車使用 レバーver
スーパーフォーミュラ（イギリス）	2'16"714	ハンドルver.はつかれる! LIE	ターボ車使用 ハンドルver
スーパーフォーミュラ（日本）	2'46"808	LSP-MSO-06-OUT	ターボ車使用 ハンドルver
★S.C.I（ノーマル・60秒）	10,305,230	MSO/NMF-AFP♡ R.A	全6面クリア ターボ3発
グラディウスⅢ（テクニカル）	889,350	H.F	10面 Bタイプ
デンジャラスシード（ノーマル）	3,792,450	MSO-08-YUN	全8面クリア フルオート
ファイネストアワー（ノーマル）	6,901,710	MSO-LSP-YUN（MFC）	全2周クリア
カプコンワールド（ノーマル）	1,286,600	LSP-MSO-06-OUT	全6面クリア
ロードオブキング（ノーマル・3人）	236,600	MSO-04-T.O	全6面クリア
ボーンバスターズ（ピンボール）	10,000,000＋α	MSO-05-NEM	プレイするものがない!

ゲームランドプールイン　山口
山口県防府市天神2-2-43　☎0835-25-2885

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスⅢ（テクニカル）	ROUND9	HOR CHUN	タイプ-D タイプ-B
ファイナルファイト	341,840	FFF	ハガー使用
ウイニングラン（鈴鹿GP）	2'50"634	ALPHA	1P,6速 ゴール
ブロクシード	260,790	KAB-S	L-180 甘ち!
デンジャラスシード	3,770,300	EEF	ALL
カプコンワールド	1,735,700	Lum	ALL
★ロードオブキング	254,900	㊇-OMA	ALL
ボンビングワールド	3,639,460	㊇-BOY	残り7人 ALL
R・タイプ	942,700	MOK	2-5
Xマルチプライ	12,305,000	SIN	ALL

タイトピア木屋町店　愛媛
愛媛県松山市木屋町3-10-13　☎0899-24-8538

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーフォーミュラ（1P・イギリス）	2'15"208	PIA-R-I!!	ノーマル 予・決共1位
スーパーフォーミュラ（1P・日本）	2'45"483	PIA-JET <鈴鹿より広田峠>	ノーマル 予・決共1位
カプコンワールド	1,643,700	PIA-K.G!!	ALL,1C 協力なし
パズニック	8,601,000	KKK-③	2周目 8-3-1
グラディウスⅢ（テクニカル）	748,300	PIA-R-I!!	9面マ B-F使用
グラディウスⅢ（テクニカル）	552,370	ままと!	9面 D-F
ボンビングワールド	3,202,160	PIA-もうやめた R-I	ALL,残4
ダライアスⅡ（3画面・ABDGKPZ）	3,231,550	PIA-JAX!!	ALL,残8 ターボ
ダライアスⅡ（3画面・ABDGKPV）	3,379,020	PISCES ☆	ALL ターボ
ドラゴンスピリット（旧VER）	712,450	PIA-VCR.T	ALL,残1

ウィルトークタイトー大街道店　愛媛
愛媛県松山市大街道1-3-4　☎0899-33-6806

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアスⅡ（イージー）	3,243,500	SURPASSER（財力∞-R.Tⓚ）	上Z,ALL 2画面
ダライアスⅡ（イージー）	3,596,180	SURPASSER Y.Tⓛ	W,ALL
ダライアスⅡ（イージー）	3,357,660	SURPASSER Y.T①	X,ALL
ダライアスⅡ（イージー）	3,376,950	SURPASSER LEEⓙ	Y,ALL
ダライアスⅡ（イージー）	3,114,350	SURPASSER R.T①	下V,ALL
ダライアスⅡ（イージー・2P合計）	4,299,160	SURPASSER R・T&Y.Tⓣ	W,ALL 伝説のコンビ
ダライアスⅡ（イージー・2P合計）	3,694,650	SUR-ビオランテ vsクレージー男ⓨ	下V,ALL
S.C.I	10,031,160	SURPASSER 実力の勝利LEE	ALL 片腹いたいわ
スーパーフォーミュラ（日本）	2'49"829	PIA-フレディ RS-JET	ターボ車使用
カプコンワールド	1,587,300	SURPASSER 恐怖!玉砕男Y.T	ALL 1面で「6」

高知プレイハウスイン　高知
高知県高知市播磨屋町1-1-7　☎0888-22-3443

タイトル	スコア	スコアラー	備考
S.C.I	10,219,670	T.Y	ALL
カプコンワールド	959,000	FAT	1コイン ワールド6
ビッグラン	2,834,300	RYU-SEAKY	ALL 8'42"9
天地を喰らう（関羽部門）	5,265,100	秋山智仁	ALL
エリア８８（シン）	1,721,090	羅　鉄	ALL
エリア８８（ミッキー）	1,785,250	羅　鉄	ALL
クォース	228,990	RYU-龍希	ブロック780 5-8

ゲームインプラザオリンピアン　福岡
福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7　☎093-521-2040

タイトル	スコア	スコアラー	備考
デンジャラスシード（ノーマル）	3,834,600	BIG	UFE×3 BOMB×2
ファイナルファイト（ノーマル）	1,335,450	HALFLING	コーディ 1P・5面
カプコンワールド	1,569,400	SUP-NYMPH?	ノーマル ALL
R・タイプⅡ（ノーマル）	757,400	G.M.C.DURAN	2周目の4面ボス
ビーストバスターズ（ノーマル）	6,456,130	WHY/GMC.山田	1P ALL
STUN RUNNER（ノーマル）	719,360	SUP-NYMPH?	初心者コース レベル13
鮫!鮫!鮫!（ノーマル）	1,311,400	G.M.C.DURAN	エリア37-4
ボンビングワールド	3,322,190	BIG	1P,ノーマル,ALL
バーニングフォース	4,502,900	BIG	ノーマル ALL
ダライアスⅡ（Wコース・3画面）	3,551,300	NINJA	ノーマル 1P・ALL

モンキーハウスメインスタジアム　福岡
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆グラディウスⅢ（テクニカル）	626,100	INDICK～APL	B-A　隠有 2-1
ウイニングラン（鈴鹿GP・マニュアル）	2'47"367	Y.N	1P
デンジャラスシード	3,951,050	G.M.C.EST	ALL フル
ファイナルファイト	1,310,510	猿家派・をかび	コーディー 5面
★バイオレンスファイト（1P）	13,927,520	G.M.C.Q..	黒人
STUN RUNNER	867,140	猿家派・OKP	LEVEL 1～16
スーパーフォーミュラ（1P）	6'00"424	Y.N	ポイント26 デジタル仕様
ダブルダイナマイツ（1P）	1,387,480	もうせん!	4日目
鮫!鮫!鮫!（2P）	23,160,970	1P:GMC.Q 2P:めぞん一刻	4-7 トータル点
グラディウスⅢ（テクニカル）	S.オプとS.スプで9面	やちょ	ものずき

サクセス香椎店　福岡
福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-18　☎092-662-8181

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスⅢ（テクニカル）	734,620	INDICK-APL	10面 タイプA
☆グラディウスⅢ（テクニカル）	658,700	INDICK-APL	2周目1面 タイプB
☆グラディウスⅢ（テクニカル）	673,070	INDICK-APL	2周目1面 タイプD
グラディウスⅢ（テクニカル）	630,470	INDICK-CANLTD	10面 EDIT
グラディウスⅢ（ビギナー）	920,420	INDICK-CANLTD	ALL タイプB
スーパーフォーミュラ	5'37"047	KGC-TOK	DP-36 ターボ車
シャドーダンサー	1,467,400	INDICK-Y.384	ALL忍×10
ラインオブファイアー	4,069,670	E.HOBA	7面
鮫!鮫!鮫!	1,609,710	GMC-GOZU	9-8
ファイナルファイト	845,760	INDICK-Kim	4面

サブカルチュア　福岡
福岡県筑紫野市二日市581-6 黒崎ビル　☎

タイトル	スコア	スコアラー	備考
STUN RUNNER（ノーマル設定）	764,265	SURPASSER R.T	LV1～20 ワープ有
シャドーダンサー（ノーマル設定）	1,460,200	GMC-ARM	ALL,E×2 忍B×10
デンジャラスシード（ノーマル設定）	3,887,350	SURPASSER TSU	ALL 残S11残H2
ブロクシード（ノーマル設定）	404,339	666	167ライン
グラディウスⅢ（ノーマル設定）	719,350	SURPASSER Y.M	タイプBFF 10面ボス
スーパーフォーミュラ（ノーマル設定）	6'01"465	SURPASSER Y.M	アラン使用 DP-26
R・タイプⅡ（ノーマル設定）	765,700	JDA-RGL	2-5
バーニングフォース（ノーマル設定）	5,498,120	SURPASSER 重	4倍面ALL 残-5
ウイニングラン（鈴鹿GP）	2'53"117	BIT	6速 ウイリアムズ
ボンビングワールド（ノーマル設定）	2,633,120	T.U	48面

ゲームキャロット住吉　長崎
長崎県長崎市千歳町11-6　☎0958-47-3352

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルファイト	1,003,647	山下　誠	ALL 中3年生
R・タイプⅡ	27,500	道中　孝之	2面 中2年生
ボンビングワールド	10,104,400	中島　博之	中2年生
グラディウスⅢ	129,020	中島　博之	3面 中2年生
鮫!鮫!鮫!	1,035,990	杉田　禎治	4-8 高生
タスクフォースハリアー	33,400	道津　孝之	中2年生
ゲイングランド	11,355,449	野中　武	中生
ワールドカップ'９０	長崎海星高・サッカー部在籍	長崎　康生	
バーニングフォース	61,950	大平　隆志	2-1 中3年生
スーパーバレーボール	56,300	川崎　浩介	3面

ゲームスポット大橋　長崎
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル　☎0958-45-9619

タイトル	スコア	スコアラー	備考
SAR	135,570	岩永　正臣	2面
スカイアドベンチャー	7,974	林 "L・R" 幸二	全面クリア
フェイスオフ（5人モード・日本）	トータル 14	帆定 & 光武	優勝 (3F)
ファイティングホーク	424,400	川辺　良寛	エリア101 (3F)
オメガファイター（1P）	1,039,620	大槻 "EOS" 正一	5面 (3F)
ロードオブキング	229,100	田中あつし	6面
ミッドナイトレジスタンス	1,587,200	吉竹　隆志	全面クリア
カプコンボウリング	232	冨野　晃嗣	ストライク7 スペア2
コブラコマンド	432,700	大津　康次	4-3 (3F)
タスクフォースハリアー	6,933,900	江川　守	2周目5面

ゲームランド花丘　長崎
長崎県長崎市花丘町14-8 城門ビル1F　☎0958-45-9511

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーフォーミュラ（イギリス）	2'15"649	熊本長崎ワームの会 未熟レーサーあある	ALL ノーマル設定
グラディウスⅢ（テクニカル）	597,040	NOR 受験頑張って ESP!!	9面Bタイプ ノーマル設定
R・タイプⅡ	671,000	MIU宿ありがとう KYO宿ありがとう	2-2後半 ノーマル設定
R・タイプⅡ	635,800	カッパ軍団No.3 もうすでにやめてる	2-3,ベリーイージー
カプコンワールド（1P）	1,102,800	REP	ALL ノーマル設定
鮫!鮫!鮫!（2P同時VER）	7,909,840	カッパ軍団No.3 今月はやる気なし!	エリア22-0 ノーマル設定
スーパーモナコGP（7速）	5'59"72	肉そば狂V君元気? ハリケーン元気かい	DP-4833 ノーマル設定
Xマルチプライ	10,690,300	カラオケは熊本名物 黄砂に吹かれてだ!	全2周ALL イージー設定
クォース（1P・イージー・2機）	383,500	カッパ大明神!	1216ブロック 7-9
グラディウスⅢ（ビギナー）	211,820	Ⓔ君	全3面ALL Bタイプ

プレイシティキャロット佐世保店　長崎
長崎県佐世保市下京町8-2　☎0956-24-0786

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルファイト	324,540	ハイパーB.G2	2面 ハイガー使用
デンジャラスシード	3,202,000	C.P.M	ALL
スーパーバレーボール	64,200	SILVIA-K.S	ALL
天地を喰らう（趙雲部門）	1,175,500	小田原　真之	6面
テトリス（ベリーハード部門）	333,647	LEVIN-BOY	レベル93 ライン413
クォース（1P）	102,410	SILVIA-K.S	ブロック 402
ウイニングラン（テクニカル）	2'24"181	この記録を出したのはだ～れ?	ゴール
バーニングフォース	209,800	LEVIN-BOY	3-2
Xマルチプライ	10,578,600	HIDEKI-N	ALL
ワルキューレの伝説	939,230	TR-XX	ALL

ゲームプラザ　熊本
熊本県熊本市九品寺5-15-7　☎096-362-0992

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★フォートラックス（ノーマル・4P）	2'12"50	ZUO.V.NOM.C.M	ゴール 複数プレイ部門
デンジャラスシード（ノーマル・ターボ）	4,027,000	KYO（with tear）	ALL ダメージ×1
★シャドーダンサー（ノーマル・忍×11）	1,680,500	NOR	ALL 残×1
★スーパーフォーミュラ（ワールド）	5'36"063	ドラクエ4購入係兼はまり役 MIU㊥	LOTOS使用 DP-36
スーパーフォーミュラ（イギリス）	2'15"023	ビデオデッキがほしいっす!!	LOTOS使用 DP-9
スーパーフォーミュラ（日本・1P）	2'42"169	きさまらにそんな玩具は必要ない――	同上 すべてレバータイプ
スーパーフォーミュラ（アメリカ）	2'06"725	加面割組鉄砲玉希望 絵無亜棄油羽	同上 辛子れんこん使用
★STUN RUNNER	886,850	かちわり組に入3人だ!!（NOR）	レベル19 ワープあり
S.C.I（ノーマル）	10,252,380	V_2	ALL ターボ×3
スーパーマスターズ（ノーマル・1P）	−21	長崎から乱入!! ESP!!	ALL (−1,2,−9)

神宮前キャロットハウス　宮崎
宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル　☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスⅢ（テクニカル）	757,870	MGF-NYA	10面＋要塞 TYPE B
グラディウスⅢ（ビギナー）	193,070	MGF-TAKO	ALL TYPE A
ウイニングラン（鈴鹿GP・1P）	2'55"301	FZR	ALL マニュアル
R・タイプⅡ	735,500	MGF-TARAKO	1コイン 2-4
スーパーフォーミュラ（イギリスGP）	2'15"115	MGF-KOB	フェラーリ
スーパーフォーミュラ（日本GP）	2'48"472	MGF-KOB	フェラーリ
デンジャラスシード	3,752,350	MGF-KOB	ALL ノーマル連無
バーニングフォース	4,879,960	MGF-Zin	ALL 残4,裏面
カプコンワールド（1P）	1,550,400	S.E.G	1コイン ALL
カプコンワールド（2P）	1,815,600	MGF-KOB HON	1コイン ALL

ヤングパレスゲームセンター　沖縄
沖縄県沖縄市中央1-14-2　☎09893-9-1920

タイトル	スコア	スコアラー	備考
R・タイプⅡ	465,200	ZTT	6面 1P
タスクフォースハリアー	3,532,000	K・T・神	ALL 1P
グラディウスⅢ（ビギナー）	198,320	MARTIKA	ALL 1P
グラディウスⅢ（テクニカル）	258,080	MARTIKA	3面 1P
ファイナルファイト（ガイ）	487,881	まさと,ハッハッハ	4面 1P
ファイナルファイト（コーディ）	426,310	まさと,ヒッヒッヒ	3面 1P
ファイナルファイト（ハガー）	417,240	まさと,ブゥーブゥ	3面 1P
カプコンワールド	1,211,900	しいぴい	ALL 1P
クォース	292,210	えっくす	1P
ゼロウイング	957,290	・Z・	8-1

マイコンBASICマガジン Super Soft HOT 45!

順位	先月	登場回数	タイトル	種類	メーカー	対応機種名	価格(円)(税ぬき)
★1	−	1	三國志II	SLG	光栄	PC-88SR	14,800 17,200(CD付)
↑2	18	2	ドラゴンスレイヤー	RPG	日本ファルコム	PC-88SR,PC-88VA	8,700
↑3	25	2	エメラルドドラゴン	RPG	バショウ・ハウス	PC-88SR	8,800
4	2	2	キャンペーン版大戦略II	SLG	システムソフト	PC-88SR	8,800
5	1	3	遙かなるオーガスタ	SLG	T&Eソフト	PC-98	12,800
★6	−	1	スペースマンボウ	STG	コナミ	MSX2	6,800
7	7	4	斬〜陽炎の時代〜	SLG	ウルフチーム	PC-98,X68K	9,800
8	5	2	BURAI上巻	RPG	リバーヒルソフト	PC-98,PC-88SR	8,800
↑9	14	13	信長の野望 戦国群雄伝	SLG	光栄	PC-88SR,PC-98,X1turbo,MSX2	9,800 12,200(CD付)
★10	−	1	メタルサイト	STG	システムサコム	X68K	8,800
↑11	−	6	サーク	RPG	マイクロキャビン	PC-88SR,PC98	8,800
↑12	15	15	テトリス	PZG	ビー・ピー・エス	PC-88,PC-88VA,PC-98,X1,X68K,FM77AV,FMR-50,MSX2	6,800
★13	−	1	ファー サイド ムーン	SLG	アートディンク	PC-98	9,500
★14	−	1	ナイトアームズ	STG	アルシスソフトウェア	X68K	9,700
★15	−	1	デイスクステーション1月号	その他	コンパイル	MSX2	2,900
★16	−	1	スーパーハングオン	ACG	シャープ	X68K	8,800
17	4	6	ワンダラーズフロムイース	RPG	日本ファルコム	PC-88SR,PC-88VA,PC-98	8,700
↑18	50	11	維新の嵐	SLG	光栄	PC-88SR,PC-88VA,PC-98,B-16,FMR-50,M500	9,800 12,200(CD付)
19	8	4	上海II	PZG	システムソフト	PC-98	6,800
★20	−	1	プール オブ レイディアンス	RPG	ポニーキャニオン	PC-98,PC-88VA	9,800
21	3	2	A−JAX	STG	コナミ	X68K	8,800
↑22	44	7	夢幻戦士ヴァリスII	ACG	日本テレネット	PC-88SR	8,800
23	11	2	ブルトン・レイ	RPG	システムソフト	PC-98	8,800

順位	先月	回数	登場	タイトル	種類	メーカー	対応機種名	価格(円)(税ぬき)
★24	−	1		ルーンワース	RPG	T&Eソフト	PC-88SR.MSX	8,800
★25	−	1		夢幻の心臓III	RPG	クリスタルソフト	PC-88SR.PC-88VA	9,700
↑26	42	5		D.C.コネクション	AVG	リバーヒルソフト	PC-98	9,800
↑27	−	12		水滸伝天命の誓い	SLG	光栄	PC-88SR.PC-98.X1turbo	9,800 12,200(CD付)
↑28	39	3		雀豪2	MJG	ビクター音産	PC-98	9,800
★29	−	1		TURBO OUTRUN	ACG	CSK総合研究所	FM TOWNS	9,800
★30	−	1		ロードス島戦記福神漬	その他	ハミングバードソフト	PC-98	3,800
★31	−	1		PLAY BALL III	SPG	ソニー	MSX2	7,800
↑32	38	3		DUEL	SLG	呉ソフトウェア工房	PC-88SR	8,700
★33	−	1		バトルチェス	SLG	パック・イン・ビデオ	X68K	9,800
★34	−	1		ダンジョンマスター	ACG	富士通	FM TOWNS	8,800
★35	−	1		碁キチくん中級・上	SLG	GAM	PC-98	14,800
36	13	2		モトス	ACG	電波新聞社	X68K	7,800
37	27	2		ナビチューン	RPG	工画堂スタジオ	PC-88SR.MSX2	8,800
38	17	4		銀河英雄伝説パワーアップ&シナリオ集	SLG	ボーステック	PC-88SR.PC-98	4,800
39	10	2		アークスII	RPG	ウルフチーム	PC-98.PC-88SR.X68K.MSX2	8,800
↑40	48	9		森田の将棋II	SLG	エニックス	①PC-98 ②FM TOWNS	①10,000 ②14,800
41	9	4		提督の決断	SLG	光栄	PC-98	14,800 17,200(CD付)
★42	−	1		プラジェーター	ACG	エニックス	PC-88FH	7,800
★43	−	1		ビートバイス	RPG	風雅システム	PC-98	8,800
↑44	−	4		R−タイプ	STG	アイレム	X68K	7,800
★45	−	1		日本縦断セスナ・フライト	SLG	コムパック	PC-98	9,800

AVG: アドベンチャー RPG: ロールプレイング SLG: シミュレーション STG: シューティング PZG: パズル
SPG: スポーツ MJG: 麻雀 ACG: アクション その他: ツールその他

御協力いただいたお店

店名	電話	〒	住所
●パソコンショップハドソン	011-205-1590	〒060	札幌市中央区南1条西2−11丸井今井一条館3階
●ワールド イン アオヤマ 札幌店	011-251-1777	〒060	札幌市中央区南2条西3丁目リンクエギビル3F
●パソコンランド事業	0155-24-4648	〒080	帯広市西二条南7−7ハヤカワビル2F
●メディア旭川	0166-25-9801	〒070	旭川市三条通10丁目右10号
●そうご電器YES旭川	0166-26-2251	〒070	旭川市四条七丁目
●デンコードー 八戸本店DaC	0178-44-4111	〒031	八戸市長横町17−1
●リードコナン盛岡	0196-22-4661	〒020	盛岡市上田4丁目21−26
●電巧堂 盛岡本店DaC	0196-54-2772	〒020	盛岡市中央通二丁目11−1
●デンコードーDaC 仙台本店	022-261-8111	〒980	仙台市中央二丁目2−21
●デンコードーDac 仙台東口店	022-291-4744	〒980	仙台市榴岡1−7−10
●コンピュータPROショップ	0236-54-1530	〒994	天童市老野森2−9−7
●ソフトセンターハラトク	0238-23-6228	〒992	米沢市中央一丁目8−23
●庄子デンキ 粉又駅前店	0245-21-2011	〒960	福島市栄町7−31
●オリエンタルパソコンショップ	0245-21-2101	〒960	福島市栄町10−11コルニエツタヤB1F
●サウンドアイコー	0255-24-4064	〒943	上越市本町5−4−8
●北越テクニカ 東三条店	0256-32-3466	〒955	三条市興野2−2−50
●OAショップ アクソン	0262-44-3037	〒380	長野市居町38
●マイコンショップ イヨ電子	0262-48-2399	〒382	須坂市横町301−1
●マイコンショップ パートナー	0262-72-1817	〒387	更埴市屋代2451
●パソコンシティ2000	02657-3-6226	〒396	伊那市大字伊那3446−21
●ホビー・スペース コスモス	0266-58-7432	〒392	諏訪市小和田25−4
●リッチランドRAC	0267-62-7522	〒385	佐久市大字取出町183
●マイコンランド上田	0268-24-3515	〒386	上田市中央西1−15−28
●OTKコンピュータプラザ	0270-25-5516	〒372	伊勢崎市本町1−18
●パソコンランド21 高崎店	0273-26-5221	〒370	高崎市栄町3−14栄光ビル
●パソコンショップ マエハラ	0276-25-3410	〒373	太田市本町21−3
●ソフトピア太田	0276-46-9804	〒373	太田市飯田町1071

店名	電話	〒	住所
●コナン販売株式会社　水戸店	0292-43-8188	〒310	水戸市笠原町1191－5
●ＩＣランドキタジマ	0296-28-0050	〒308	下館市女方5
●九十九電機　ニューセンター店	03-251-0986	〒101	千代田区外神田１－16－10
●MICRO COMPUTER SHINKO　コム	03-251-1523	〒101	千代田区神田佐久間町１－８－４ニュー千代田ビル
●ナカデン	03-252-2211	〒101	千代田区外神田２－９－９
●第一家庭電器　パソコンシティ	03-253-4191	〒101	千代田区神田佐久間町１－15－16
●九十九電機　７号店	03-253-4199	〒101	千代田区外神田１－９－９
●富士音響マイコンセンターＲＡＭ	03-255-7846	〒101	千代田区外神田１－15－16ラジオ会館７Ｆ
●日本マイコン流通センター	03-463-4455	〒150	渋谷区道玄坂２－３－２大外ビル５Ｆ
●聖和ライフサービス	03-785-7855	〒142	品川区旗の台５－１－６周ビル３Ｆ
●フォーネクスト　立川店　ソフト館	0425-25-7830	〒190	立川市錦町１－２－４田坂ビル３Ｆ
●Ｊ＆Ｐ　八王子　そごう店	0426-26-4141	〒192	八王子市旭町１－１八王子そごうビル７Ｆ
●まちだ東急百貨店　コンピュータショップ	0427-28-2371	〒194	町田市原町田６－９－７
●ノジマ電気商会	0120-12-1422	〒229	相模原市横山１－１－１
●セキグチ電気館	044-244-5421	〒210	川崎市川崎区砂子１－２－１
●ソフトクリエイト　横浜店	045-314-4777	〒221	横浜市神奈川区鶴屋町２－12－８
●ＯＡシステムプラザ　横浜店	045-314-6634	〒220	横浜市西区南幸２－20－11ＮＳビル２Ｆ
●マイコン・スクウェア・アライ	0463-23-8484	〒254	平塚市紅谷町17－２
●メディアショップハイランド	0468-48-3290	〒239	横須賀市ハイランド３－９－６
●Ｔ－ＺＯＮＥ　大宮店	048-652-1831	〒330	大宮市宮原町３－515－２
●コンピューターハウス　カーク	0485-25-4432	〒360	熊谷市官町２－142千代田生命ビル１Ｆ
●中京マイコン	052-242-1156	〒460	名古屋市中区大須３－14－43第二アメ横ビル２Ｆ
●三洋堂書店　上前津店　パソコンショップΣ	052-251-8334	〒460	名古屋市中区大須３－30－16
●ホーエー家電　ナビックス	052-262-6521	〒460	名古屋市中区大須４－10－86
●ＯＡシステムプラザ　名古屋店	052-332-5233	〒460	名古屋市中区大井町３－20ＯＡビル
●コムロード　浜松店	0534-53-0614	〒430	浜松市鍛冶町319－25
●コム・イン　浜松店	0534-55-1781	〒430	浜松市田町227－16地産ビル３Ｆ
●コム・イン　静岡店	0542-51-1523	〒420	静岡市鷹匠１－14－２イワタビル２Ｆ
●メルバ　静岡店	0542-54-5338	〒422	静岡市馬渕１－151－23
●メルバ　富士店	0545-51-8022	〒417	富士市瓜島町173－１
●システムイン　吉野	0546-36-0630	〒426	藤枝市田沼２－12－44
●メルバ　沼津店	0559-22-4858	〒410	沼津市高島町10－26
●ジャスコ　岡崎　パソコンフロアー	0564-23-4960	〒444	岡崎市康生通西２－20－２シビコ３Ｆ
●オガワムセン	0584-78-7687	〒503	大垣市宮町２－29
●フレックス　四日市店	0593-53-7503	〒510	四日市市鵜ノ森２－２－１堀田ビル２Ｆ
●ユーバース　日本橋店	06-631-4016	〒556	大阪市浪速区日本橋４－５－11橋本ビル２Ｆ
●アイ・ツー	06-632-0012	〒542	大阪市南区難波千日前15－18
●Ｊ＆Ｐテクノランド	06-634-1211	〒556	大阪市浪速区日本橋５－６－７
●ＳＲＧスタンバイ	06-641-1971	〒556	大阪市浪速区日本橋５－７－19ＭＫビル
●Ｊ＆Ｐメディアランド	06-934-2211	〒556	大阪市浪速区日本橋５－18－26
●ユーバース　京都店	075-341-1444	〒600	京都市下京区烏丸通り仏光寺下ル大政所町673峯ビル５Ｆ
●無線パーツ	0764-21-6822	〒939	富山市掛尾町297－1マイコンビル
●X PRO SHOP　タクト	0774-20-0784	〒611	宇治市小倉町南浦30－114
●コンパックス	0792-94-8244	〒670	姫路市辻井６－９－12
●ダイイチ　岩国店	0827-21-2111	〒740	岩国市麻里布町６－６－８
●益田パソコンランド	08562-2-0396	〒698	益田市駅前町29－５
●ダイイチ　鳥取店	0857-22-2222	〒680	鳥取市行徳は155
●ＯＳ－１	0857-27-3001	〒680	鳥取市栄町110
●野田屋電気	0878-51-4545	〒760	高松市丸亀町１－３
●メルバ	0888-83-1612	〒780	高知市北川添45－３
●コンピュータルーム　ぶん	0894-24-4457	〒796	八幡浜市昭和通り1226
●カホマイコンセンター　福岡店	092-714-5155	〒810	福岡市中央区天神２－４－27
●ベストマイコン　福岡本店	092-741-7677	〒810	福岡市中央区天神１－９－28
●デオニー　小倉本店	093-551-6339	〒802	北九州市小倉北区馬借町１－６－15
●ベスト電器　久留米パソコン館	0942-38-0111	〒830	久留米市六ッ門町２－41
●ベスト電器　長崎パソコン館	0958-28-1188	〒850	長崎市新池町１－５
●トキハマイコンセンター	0975-38-1111	〒870	大分市府内町２－１－４
●パソコンショップオオヤマ	0988-53-0710	〒902	那覇市長田２－12－５
●馬場電機	0992-22-3131	〒892	鹿児島市中町３－５
●ベスト電器　川内パソコン館	0996-23-6680	〒895	川内市西向田町10－６
●ベスト電器　出水パソコン館	0996-63-3591	〒899-02	出水市本町11－30
●ベスト電器　鹿児島パソコン館	0996-63-3691	〒892	鹿児島市加治屋町１－38

HOT INFORMATION

デジタル・オーディオ技術でパソコンとの距離が近くなる!!

世界的規模に普及拡大したVHSビデオは，高画質化，高音質化や操作性の向上など目覚ましい発展を遂げてきましたが，意外とビデオのデジタル化というのはまだ実現されていなかったんですよね。

こうしたなか日本ビクター（株）は飛躍的な高音質が得られ，プロ用機器としても使用できるS-VHSデジタル・オーディオ技術を開発しました。

主な特徴としては，映像信号と音声信号をそれぞれ記録する「二層記録方式」で，テープ深層部にステレオ・ハイファイ信号とデジタル・オーディオ信号を多重記録する「深層バイアス記録方式」の開発により新たな音声ヘッドを追加することなく，きわめて良質なデジタル音声の記録再生を可能にしています。

さらに2ch・48kHz・16bitの高音質が得られ4chモードによるマルチ・ランゲージにも対応しています。

今年の暮れにはデジタル化のビデオが発売されるそうで，ますますパソコンに取り込みやすくなりその距離が近ずくでしょう。

■問い合わせ先：〠103 東京都中央区日本橋4-8-14 日本ビクター（株）インフォメーションセンター「マイコンBASICマガジン」係

高機能なエラー・フリー通信を極めたモデム

モデムとは，パソコン通信を行なう際にパソコンのデジタル信号を電話回線で送れるように変換し，受信側ではそれを元のデジタル信号になおす装置のことです。

今月号のパソコン通信の記事にもあるように，ネットワークのほうで対応していれば，できるだけ通信速度の速いモデムを使ったほうが効率もよいし電話代も少なくてすみます。

OMRONのインテリジェント・モデム「MD96FS5」（価格198,000円）は，エラー訂正機能にMNPクラス5を標準搭載しているので，そのデータ圧縮機能により実効通信速度が19200bpsと格段に向上し，超高速でありながらエラーのない通信を実現しています。

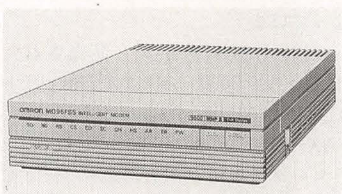
しかも国際標準規格CCITT V.32をサポートして9600bps全二重通信を可能にしました。

さらにAA（自動発着信），MA（手動発信，自動着信），MM（手動発着信）のすべてに対応するNCUを内蔵し，モデムの制御コマンドはATコマンドおよびCCITT V.25bisに準拠しています。

また，今後エラー訂正機能として数多く採用されることが予想される最新の国際標準規格CCITT V.42も標準搭載しています。

充実した機能で今後の通信環境に幅広く対応可能なインテリジェント・モデムとして活躍しそうですね。

■問い合わせ先：〠105 東京都港区虎ノ門3-4-10 オムロン東京ビルOA事業部統轄事業部　情報機器事業部「マイコンBASICマガジン」係



▲オムロンの「MD96FS5」

高音質のアンプとスピーカ付き21型カラー・ディスプレイ

MIDI対応によりステレオで楽しめるゲーム・ソフトや音楽ソフトが数多く発売され，パソコン本体と音源やステレオ・アンプを接続する機会が増えてきました。

もし2個のステレオ・アンプを搭載したモニタがあれば便利なのになぁ，と思っていた人も多いと思います。

シャープの「CU-21HD」（価格148,000円）はこれらの要求に十分に対応してくれています。

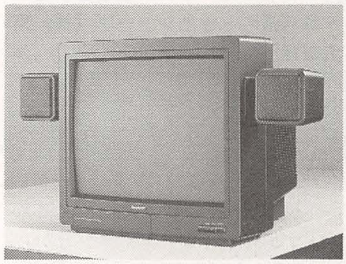
アナログRGBセパレート入力方式による21型FS（フラット・スクエア）高解像度ハイコントラスト・ブラウン管（ドットピッチ0.52mm）を採用して，より美しく鮮明な高画質を実現し，さらにパソコン・ゲームなどが（15kHzモード時）ワイドサイズで楽しめるワイド・スイッチを装備しています。

また着脱可能なスピーカと3W×2ステレオ・アンプを内蔵し，パソコンからの音や，FMステレオ音源などに対応します。

かんじんの接続コンピュータですが，入力信号周波数が15/24/31kHz自動切り替えの3モード・オートスキャン方式を採用により，シャープのX-68000シリーズ，NECのPC-9801シリーズ，エプソンのPC-286シリーズなど幅広く接続が可能となっています。またチューナー（CZ-6TU価格33,100円）を接続すればテレビとしても使えます。

パソコン用のモニタも，やっと音についても気を配った製品が登場したことになりますね。

■問い合わせ先：〠162 東京都新宿区市ヶ谷八幡町8番地シャープ（株）東京広報室「マイコンBASIC マガジン」係


▲音重視の「CU-21HD」

くっきり見やすいハイコントラスト液晶を採用した電子手帳

3月から4月にかけては，スケジュールや住所録に大きな変化があり電子手帳の活躍する時期ですね。

今回シャープから発売される電子システム手帳「PA-8600」は，くっきり見やすいハイコントラスト液晶（FSTN液晶）を採用し，小さな文字や複雑な形のゲームのキャラクターなども鮮明に表示してくれます。

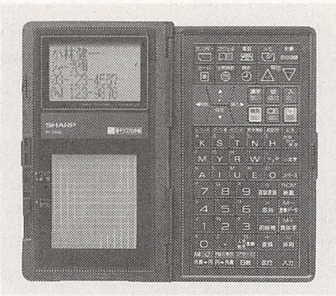
機能としては電話帳，スケジュール，カレンダー，メモ，電卓，時計，世界時計，日数計算に加え，通貨換算機能を追加しています。

ICカードは従来からのものもすべてが使えるコンパチビリティ設計になっています。

シャープ・ブランド，他のソフトハウスのものを含めて24種類（年内発売を含む）のカードが使用可能で，ワイドに対応してくれます。

また，プリンタ（CE-50P：価格19,800円）を使ってのプリント・アウトも可能です。

さらに，3.5インチ・フロッピーディスク・ドライブ（CE-70F：価格35,000円）などで大切なデータの保存をしたりと周辺機器も充実しているので幅広



▲見やすい画面の「PA-8600」

い用途に使えます。

パソコンとのデータのやりとりも可能になり，これからますます電子手帳は活用されるでしょう。

■問い合わせ先：〠162 東京都新宿区市ヶ谷八幡町8番地シャープ（株）東京広報室「マイコンBASICマガジン」係

エプソンからデスクトップパソコン「PC-286VX」シリーズが新登場！

PC-9801シリーズのソフトやハードと互換性があるパソコンがだんだん増えていますが，セイコーエプソン社から今回発売されるパソコンは「PC-286VX」シリーズで「PC-286VX-STD」（価格348,000円），「PC-286VX-H20」（価格473,000円），「PC-286VX-H40」（価格533,000円）の3タイプがあり，コンピュータの中心部であるCPUにi80286を搭載した高速普及型16ビット・デスクトップ・パソコンです。

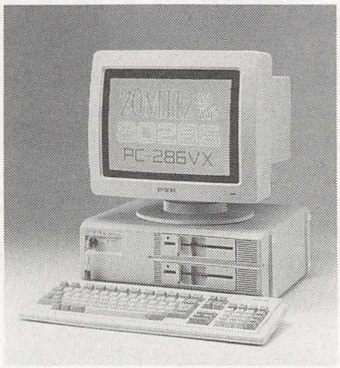
i80286はクロック周波数を20MHzモードで駆使してもウエイト・サイクル（メモリなどに対する読み書きに際して，処理が終了するまで待ち続ける時間をいう）を必要としないので，高速の処理が可能です。

そのため従来の機種の1.25倍の処理スピードがあり，16ビット機でありながら32ビット機と同等の高速処理ができます。

内部拡張スロット（メモリ専用）に最大12MB，外部拡張スロットに2MBと最大14.6MBまでのメモリ拡張が可能です。

また，ユーザー自身が本体に増設することができる，インターフェース・カードと一体化したカートリッジ型の高速ハードディスクが20MB，40MB，80MB（別売：価格132,000円～298,000円）の3種類が発売されているので，さらに機能の充実をはかることもできます。

■問い合わせ先：☎151 東京都渋谷区初台1-53-6 エプソン販売（株）東京インフォメーションセンター「マイコンBASICマガジン」係



▲「PC-286VX」の新シリーズ

受信中にもパソコンが使える各種パソコン対応FAXアダプタ

ファックスは今やビジネスはもちろん，家庭でもどんどん使われるようになりました。

いっぽう，パソコンのワープロ・ソフトを使った文書作成もあたりまえになっています。

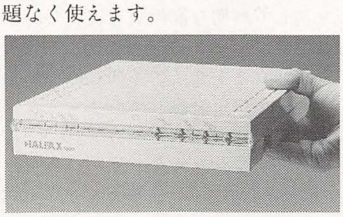
（株）HAL研究所から発売された「HALFAX-9600」（メモリが256kバイトが価格78,000円，768kバイトのHALFAX-9600EXが価格98,000円）は，セントロニクス規格のプリンタ・ポートを持つパソコンとつないで，ワープロ・ソフトなどで作成した文書をFAX送信したり，FAXを受信して印字したりデータとして取り込んだりできるユニークで便利な装置です。

ふつう，ファックスで文書を送るときは，いったんプリント・アウトし，それをファックスにかけます。

ファックスの内部では光学式の読み取り装置で黒い部分をドットとしてとらえ，電話回線で送れる音声信号に変えています。

本機は，プリント・アウト用の信号を，そのまま音声信号に変えているので，画質はそこなわれることがありません。先方にはプリント・アウトされたままのハッキリした文書を送ることができます。

PC-98，MSX，X68000，J-3100などのおなじみのパソコンは，もちろん問題なく使えます。



▲機能バツグン！「HALFAX-9600」

接続は，パソコンとプリンタとの間に本機をつなぎ，本機から電話回線に配線をしておきます。

切り替えは全面のスイッチで簡単に行なえます。また，内蔵のメモリを活用して，いっぺんに印字データを取り込むプリンタ・バッファ機能もそなえられていますし，同内容を多数の相手へ高速配信する「同報配信機能」もあります。さすがHAL研と言いたくなる製品ですね。

■問い合わせ先：〠101東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル（株）HAL研究所「マイコンBASICマガジン」係

速くて，静かで，美しい印字ができる液晶ページ・プリンタが新登場！

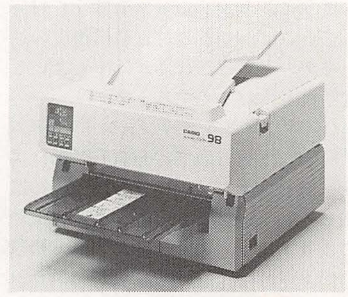
カシオ計算機から，NECのPC-9801シリーズ用のソフトがそのまま印刷できるエミュレート・ソフトを内蔵した，印字分解能240dpiの液晶ページ・プリンタ「LCS-2498」（価格498,000円）が発売されました。

「LCS-2498」は，内蔵LCS（リキッド・クリスタル・シャッター）の光のON/OFFで各印刷ページを印字するので，印字音が50dB以下と無音に近く，しかも印刷はA4判だったら1分間に9枚，B5では7.4枚という高速印字が可能となっています。

さらに12とおりの文字サイズと英字を，目的に応じて自由に組み合わせることができるようになりました。

東芝J-3100用には「LCS-124 TYPE-30」（価格398,000円）と「LCS-224 TYPE-30」（価格598,000円）が，AXパソコン用に「LCS-124 ModelAX」（価格398,000円）と「LCS-224 ModelAX」（価格598,000円）もそれぞれ同時発売されており，プリンタの新しい波になりそうです。

■問い合わせ先：〠163 東京都新宿区西新宿2-6-1 カシオ計算機（株）広報室「マイコンBASICマガジン」係



▲静かで速い「LCS-2498」

誌面刷新！大判化のお知らせ

「マイコンBASICマガジン」の誌面を次号から刷新します。

同時に判型を現在のB5からA4(変形)に拡大します。

よりワイドな誌面構成で，読みやすく，楽しい記事を満載していきますので，お楽しみに。

■巻頭に大型企画記事を掲載

新しい「マイコンBASICマガジン」では，巻頭にカラーページを使った，見てわかる特別企画記事の掲載をはじめます。

パソコンやゲーム機を取り巻く様々な現象や，読んだだけではわからない機械やソフトのしくみ，資料としてとっておきたくなるようなグラフ企画など，総力をあげた取材を行ない，美しいイラスト，写真を豊富に使った見逃せない記事を提供します。

第1弾の4月号のテーマは，話題のコンピュータ・ウィルス。

コンピュータ・ウィルスとはいったいどんなものなのか，被害状況はどうなのか，防ぐ方法はあるのか，被害を受けたらどうしたらよいのか……などをズバリ掲載します。

■プログラム・コーナーも充実

「マイコンBASICマガジン」の大きな柱であるプログラム・コーナーも充実させます。新機種でありながらあまり登場していないFM TOWNSなどの機種や要望の強い98系のプログラムなどもどしどしとりあげていきます。

また，プログラム・リストもワイド化し，より読み取りやすいようになります。

人気のゲーム・ミュージック・プログラムのコーナーも，読者のみなさんに参考になる，具体的なテクニック紹介を盛り込んで掲載します。

■ゲームソフト情報はパーフェクト

パソコン，アーケード，ゲーム専用機，海外パソコンなどの最新製品情報をすべて網羅するいっぽう，電子手帳やワープロ用のゲームについても掲載していきます。

また，全国的に展開しているゲームの売れ筋調査やアーケード・ゲームのハイスコア・ランキング調査をもとに，現在店頭にあるソフトを毎号完全掲載していきます。

記事のページはそれこそ「ホンキ，ホンネ」。これまで以上に力をいれて読者のみなさんの役に立つ記事を満載していきます。

■付録は独立しますが……。

付録の「LET'S PLAY!コンピュータ・ミュージック」は本誌と同様A4サイズに拡大し，独立媒体として発行していきます。内容は，MIDI関連だけでなく，パソコン・スタンドアローンでのコンピュータ・ミュージックの楽しみかたも含めた，どこを読んでもコンピュータ・ミュージックという重装備の雑誌となります。

もちろん本誌でも，コンピュータ・ミュージックについてはこれまで以上に力を入れ，新しい楽しみかたの提案もさせていただきます。

■筆者大募集

新しい「マイコンBASICマガジン」で活躍したいという筆者を募集します。自分のやってみたいこと，セールス・ポイントなどをまとめて編集部にお送りください。　**(編集部)**

音源搭載のMIDIボード登場

コンピュータ・ミュージックを本格的に楽しむには，どうしてもMIDI規格の楽器と接続するシステムがほしくなります。

とはいえ，MIDIインターフェースと楽器を買いそろえるとなると，10万円ほどの出費は覚悟する必要がありました。このほどHAL研究所から発表された「HALSOUND」は，5万円を切る価格(推定)で6月に発売が予定されている音源搭載のMIDIインターフェース・ボードです。

音源が搭載されていますから，これだけで演奏を楽しむことができます。

対応機種はPC-98/286シリーズで，他のMIDIインターフェースと同じように，パソコン後部のスロットにセットして使います。

搭載されている音源チップは，YAMAHAのFM音源LSI "YM-2151"と沖のADPCM音源LSI "MSM6295"です。

これらの音源は，仮想のMIDI楽器として，組み込まれているので，従来のシーケンス・ソフトで演奏させることができます。

対応ソフトは，プレリュード，バラード，マイクロミュージシャン，芸達者，譜面美人，MIDIポシェット，レクリエ・プラスVer2.0，ミュージックプロ98MIDI，SCI-PC98 (HAL研調べ) ということですから，現状のソフトはほとんどOKです。

より細かい音楽表現ができるかの，バロメータである分解能は360で，水準以上のスペックを持っています。

FM音源部は，プリセット音が128，そのうち64音がユーザーによる音色定義にも対応しています。同時発音は最大8音で，それぞれ独立してステレオに振り分けることができます。

ADPCM部は，32kHz・4ビットの音声合成方式で，同時発音数は4音，音色数は29です。

信号の入出力関係では，MIDI入力が1，MIDI OUTが2，音源のアウトがRCAピン・ジャックのステレオ出力，ミニ・ジャックからのメトロノーム出力となっています。

MIDIインターフェース機能としては，内部及びMIDIクロック同期，レコード・トラック数が1トラック，プレイ・トラック数が8トラックそなえられています。

これからコンピータ・ミュージックをはじめようという人はもちろん，すでに楽しんでいる人にとっても，FM音源とADPCMの楽器がはじめから搭載されているMIDIインターフェース・ボードというのは，たいへん魅力があるはず。1990年は，コンピュータ・ミュージックの年とも言われていますが，本機は大旋風を巻き起こしそうですね。

■問い合わせ先：〒101東京都千代田区神田須田町2-6-5OS'85ビル㈱HAL研究所「マイコンBASICマガジン」係

お楽しみプレゼント③

①シエラオンラインジャパンより
　PC-9801版「ポリス・クエストII」(3.5インチ，5インチの両方あります。希望のメディアを書いてください)を3名のかたに。
②店頭デモ・ディスク（5インチ)を50名のかたに。
③ロゴマーク入りマグカップを5名のかたに。
④オリジナルTシャツ（サイズはS，M，L，LLがあります。希望のサイズを書いてください)を10名のかたに。
⑤シエラ・ゲーム音楽カセット・テープを5名のかたに。
⑥遅ればせながら，アイレムより，1990年アイレム・オリジナル・カレンダーを5名のかたに。

★応募方法は，官製はがきに①住所②氏名③年令④職業⑤電話番号⑥所有のパソコン⑦希望の商品名を書いて，下記の宛先までご応募ください。

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社 マイコンBASICマガジン編集部「お楽しみプレゼント③」係まで。

しめ切りは，3月6日必着です。

〈1月号の当選者発表〉

★「平安京エイリアン」の3点セットは秋田市・**鈴木健悦さん**ほか2名，「BURAI」のオリジナル・バッチは山口県防府市・**宮沢俊弘さん**他3名のかたに，「装甲騎兵ボトムズ・ブラックユニコーン」は大阪府摂津市・**松村一朗さん**他4名のかたに決まりました。

なお，お名前を発表できなかった人に関しましては，商品の発送をもって発表に変えさせていただきます。

たくさんのおハガキ，ありがとうございました。

●で・ば・ぐ●

★2月号142～143ページ掲載のPC-8001(N-BASIC)用「GAME PACK II」の記事中，**リスト1**の「MEXICAN TRUCK」に誤りがありました。正しいリストを再掲載させていただくとともに，おわび致します。　　**(編集部)**

▼MEXICAN TRUCKの訂正プログラム・リスト

```
100 '■■■  MEXICAN TRUCK  ■■■   PROGRAMED by IORI IJUIN & MAXIMAM POWERS
110 CLEAR 300,&HBDFF:DEFINT A-Z:DEFUSR=&HBE00:DIM MD(99)
120 FOR I=0 TO 42:READ D$:POKE &HBE00+I,VAL("&H"+D$):NEXT
130 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:PRINT CHR$(12):P=0:FOR I=0 TO 37:READ D$
140 E$=HEX$(ASC(D$)-31):FOR J=1 TO 2:MD(P)=VAL(MID$(E$,J,1)):P=P+1:NEXT J,I
150 X=14:MX=12:SD=0:LINE(0,2)-(38,24),"■",BF:LINE(MX,2)-(MX+5,24)," ",BF
160 LOCATE 10,0:PRINT"SPEED:      Km/h":TIME$="00:00:00"
170 IF CO=0 THEN SP=SP+1
180 IF SP>73 THEN 300
190 I=USR(MX):GOSUB 240:LOCATE X,20:PRINT "♣":I0=INP(0)
200 X=X+(I0=239 AND X>0)-(I0=191 AND X<38):LOCATE 16,0:PRINT SD
210 I9=INP(9):PK=PEEK(-1046+X*2):SD=SD+(((I9=255)*3) OR ((PK=135)*15))-(I9=191 A
ND SD<300)*6
220 IF SD<0 THEN SD=0:GOTO 210 ELSE BEEP1:FOR I=1 TO 300-SD:NEXT:BEEP0
230 GOTO 170
240 ON MD(SP) GOTO 290,280,270,260,250
250 MX=MX+2:GOTO 290
260 MX=MX-2:GOTO 290
270 MX=MX+1:GOTO 290
280 MX=MX-1:GOTO 290
290 IF CO=4 THEN CO=0:RETURN ELSE CO=CO+1:RETURN
300 BEEP:BEEP:BEEP:LOCATE 10,15:PRINT "YOUR TIME  ";TIME$:END
310 'MACHINE DATA
320 DATA 7E,F5,21,F2,F3,E5,06,27,3E,87,77,23,23,10,FB,E1,F1,87,4F,06,00,09
330 DATA 06,06,3E,20,77,23,23,10,FB,21,3F,FE,11,B7,FE,01,C8,0A,ED,B8,C9
340 'MAP DATA
350 DATA 0,4,s,b,B,A,S,2,D,s,r,Q,B,@,0,3,d,r,B
360 DATA A,S,2,A,B,B,Q,B,@,0,4,s,b,R,Q,@,0,0,0
```

楽しく考えてステキなプレゼントを!!

BMスーパー・クイズ

今月の出題者は **つぐ美ちゃん**

みなさーん，元気してましたか？やっと季節も春らしくなってきたような感じですね。暖かくなったからって，眠ってばかりいちゃいけませんよ！

ところでみなさん，バレンタインのチョコレートは何個もらいましたか？どうやら編さんはたくさんもらったようですが，影さんは……言うまでもないですよね。

前置きはこれぐらいにして，今月号で発表になった“ゲーム・ミュージック大賞”ですが，もうご覧いただけましたか？ものすごい応募ハガキの量で集計が大変でした。みなさんの予想どおりの結果でしたか？自分の投票したタイトルは何位に入っていましたか？じつは私の好きなタイトルも上位にランクされたんですよ。

ではここで問題。私の好きなゲーム・ミュージックとは……うそうそ。わかるわけないわよね。では，輝く大賞に選ばれた作品は何だったたでしょう？これが，今月の問題です。つぎの三つの中から選んでね。

①ザ・スキーム／古代祐三
②テトリミックス／セガ
③桃太郎電蓄

★2月号の正解

③TWINレーザー

★1月号の当選者

多数のご応募ありがとうございました。正解者の中から，以下のかたがたが当選となりました（正解は②10月号でした)。

群馬県太田市・**阿久津勝幸**／栃木県宇都宮市・**金子広幸**／神奈川県川崎市・**小野寺祐司**／愛知県名古屋市・**山田崇史**／京都府福地川市・**西井宏明**　以上

★今月の賞品

正解者の中から抽選で，デンパペンタン提供の「バブルボブル」ウォーレットを5名のかたにさしあげます。



▲バブルボブル・ウォーレット

★応募のきまり

本誌とじ込みはがきに解答欄があります。問題をよく読んで，正しいと思われる答えの番号にマルをつけてください。

もちろん，OFコーナー等のお便りを書いてもかまいませんよ。

○**しめ切り：3月6日必着**
○**正解の発表：4月号（3月8日発売)**
○**当選者発表：5月号（4月7日発売)**

KONAMI NEWS STATION

KONAMI
コナミ株式会社　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25

私は科学者宇宙猿人ゴリなのだ，の
大恋愛講座'90

「年が変わったからってよ，何が変わんだよ，えー!?」って言ってる若者よ，まだ甘いぞ。変わるのだ，人は。宇宙猿人ゴリだって変わるしゴア（宇宙鬼）だって変わるかもしんない。その辺はよくわかんないけど，人は年が変わると確実に変わる。年とか時間とかそんなものにしばられて人は生きているのである。わーった？そこでだ，この大恋愛講座も足掛け2年目に入るのをきっかけに，大恋愛講座内ペレストロイカを実施することにした。アゼルバイジャン方面があんなことになってるのに，今更のペレストロイカである。いいの。

つーわけで，昨年までこの大恋愛講座では「恋愛の“心”とその周辺」に関して理論と実践を学んできたわけだが，今年は違う。今年のテーマは「恋愛の“肉体”とその周辺」である。何か“なまめかしい予感”をひしひしと感じつつも，このペレストロイカは実行されるのである。

さて，こないだ友達（♀：23才・正直者）と話してて「やっぱりさあ，ついフラフラっといっちゃうことってあるわよねー」っつうのである。「なんかさ，別れようかなー，どうしようかなーってときでもさ，そいつがすごいカッコイかったり，逆三角の鈴木大地みたいなガタイしてたらさ，やっぱり考えちゃうわよね」うーむ，そうだろう。よくわかる。男だって同じだ。ブスより美人，デブよりボデコンだ。「ふつう女の子ってさ，優しい人がいいとかオモシロイのが好きって言ってるけどさ，それは恋愛してからの話でしょう？シロデブに優しくされたからって好きになる？なんないでしょ？話しオモシロけりゃゲロ顔でもつきあっちゃう？オモシロイからってついフラフラっていかないわよ絶対」なるほど。オレだって同じだ。優しいからとかオモシロイからといった「愛の理由」は，実は自分と世間を納得させる表向きの理由である。ふつうちょっと考えればそれが恋愛の理由ではなく結果であることはすぐにわかる。

「あなたを好きじゃないのは，変な顔だからよ」
（作詞作曲：昭和バサロスターズ）

そこで，だ。今年「大変愛講座'90」のキーワードは「ついフラフラっと」である。優しさ男と楽しさ男を越え，理由は分からぬが女の子が「ついフラフラっと」なってしまうどーしようもない強烈なもの，恋愛の原因となるプリミティブでよりラジカルなものを究明し，ひいては君達の日常生活をバラ色にしてしまおうという魂胆である。それは何かは今はおせーない。知ってるけど言わない。どーか？諸君。

文責：パラピン原田（昭和バサロスターズ）

ひっ！と驚くタメゴロー
コナミ新作大速報

（価格は税別）

MSX2「クォース」※	3／9日発売	5,800円ROM
X68000「クォース」	近日発売	未定
PC-98「クォース」	近日発売	未定
PC-98「電脳将棋II 永世名人」	3／9発売	9,800円
MSX2「SDスナッチャー」	4月発売予定	9,800円DISK

※MSX 2「クォース」はフアミコン，ゲームボーイ他に先駆け，一番乗り発売。

コナミ週刊テレホンサービス

早坂，がんばってます。一度でいいから，私の声を聞いて下さいネ。

東　京：03-262-9110
大　阪：06-334-0399
札　幌：011-241-4900
青　森：0177-22-5731
秋　田：0188-24-7000
新　潟：025-229-1141
福　岡：092-715-8200
大牟田：0944-55-4444
鹿児島：0994-72-0606

おめでとう，日本一の
マンガ三太郎，君こそスターだ！

最近この「マン三」コーナーにガゼン投稿が増えた。喜ばしいことである。今回は正月休みもあってみんな暇だったんでしょうね。まあ，とりあえず見てちょーだい。



（作品A：大阪府・東京興業）
まあこんなモンである。最後のコマの小学生のほっぺ★マークは何か？くるくるキャンディを持っているのもなぜか？まあいいか。



（作品B：石川県・深田郎）
最後の「器用でごめん」はおもしろくないが，痛そうなのが選出の理由です。キャラクターがモアイというのもおもしろくないが，モアイに見えないぞ。



（作品C：大阪・大庭）
これはコナミにきた年賀状からの作品。赤エンピツで描いたロゴが印象だ。たくさんある猫の足跡は何か？角刈りのドラキュラはいるのか？など何かとセンセーショナルな物議をかもす超大作といえよう。

WOLF GAMERS

さらに新たな正しい時代を！

諸君は、この時代に強いられ率いられて
奴隷のように忍従することを欲するか
むしろ諸君よ、更に新たな正しい時代をつくれ

新たな詩人よ
嵐から雲から光から新たな透明なエネルギーを得て
人と地球にとるべき形を暗示せよ

ウルフ・チーム戦記vol.26

エンターテイメント——。ラスヴェガスの迎光とグランドキャニオンの静寂のなかで僕の体内を駆け巡った新たな輝きであった。

僕の今迄求めてきたものは、雄大すぎるアメリカ大陸のなかで昇華せざるを得なかった。カルチャーショックであり、僕の体内宇宙の中の連綿とした文化の敗退であった。それは、哀しみではなく血が騒ぐほどの喜びをともなう応援歌となった。

90年代、ウルフは歩むべき道が見えた。ターゲットはロックされる。エンターテイメントの真髄を極める伝導者として世界マーケットを目指す。それがウルフの夢であり、夢は踏破するために存在するのだと信じる。

今年のウルフのニューラインナップは春にリリースされるであろうX68オンリーシューティングによって幕を開ける。ゴールデンウィークの頃には88をターゲットにしたニュータイプ斬も披露できると思う。妖魔と術師達の繰り広げる戦国を舞台にしたシミュレーションといえば、バックボーン設定は夜叉であることが理解していただけよう。僕とすると、また最空や伊織に再びあえるのが非常に嬉しいのである。

ニューアート・ジェネレーション。ウルフの眠れぬ日々は、窓から見上げる降り積む雪の如く、確かに続く。（AKISHINO）

×××を斬る！

またしてもミステリーの話で恐縮だが、年末に「このミステリーがすごい！'89」が出版された。この本はマニア連中からのアンケート結果をもとに昨年度のミステリーのベストを集計したものである。

去年と同様、ハードボイルドが優勢というのは個人的にくやしい。

一昨年話題をさらった、いわゆる新本格物がベスト20内にたった一作品というのは仕方がないのかもしれない。

新本格派といえば、最近でた講談社ノベルズの２冊は最悪だった。

岩崎正吾「ハムレットの殺人一首」と黒崎緑「聖なる死の塔」。

何でこの2冊を新本格物として書店に並べたのだろう。

新本格のラベルをつければ良かろう売れるだろうという講談社の考えなのだろうが、「新書には見るべき作品がない。」と噂される昨今、この風潮に拍車をかけ、ひいては自分の首を絞める結果になりはしないだろうか。

特にひどいのが黒崎緑！

テレビで放映されるくだらない２時間ドラマでさえ、この本に較べたら、まだましな時間を過したと思えるほどだ。（IZ）



栃木県 ねこきちさん



茨城県 ぱーさん



上尾市 月実さん

浜さんのみんなで遊ぼう！

風をきって唸る我が愛車、吹雪をものともせずに今日も元気に出社だ！

みんなは何をしているかな？勉学に励んでいる君、ゲーセンにこもりっきりの君、働いている君。どんなときでも向上心とウルフゲーマーズを忘れないで頑張って欲しい。それではまた来月・・・。



岐阜県 まさかさん



上尾市 月実さん



静岡県 らんぷうはらりんさん

●RK早稲田すとーりぃ●

こんにちわ、あいかわらずの塩生です。さて、長い冬休み、お正月休みも終わり、早くも2月。1月って、何んだかんだいって、あっとゆう間に終っちゃうんだよね。だから2月になってもまだ、お正月気分がぬけない人もいるのでわ・・・（とかいいながら自分がそうだったりする）。

そんな君、2月といえば・・・だれだ、豆まきなんて言ってる奴は。確かに豆まきもそうだけど、もう一つあるでしょ・・・そう、バレンタインデーだよね。もともとお菓子屋さんがチョコレートの宣伝のために始めた企画なんだけど、今ではウイスキー小物、いろんな商品がバレンタインデーのプレゼントになってるね。

そうそう、バレンタインデーと言えば小学校の頃、机の中からチョコレートが出てきたので、ビックリ。

先生の所へ持って行くと「今日はね、女の子が自分の好きな男の子に、チョコレートをあげる日なのよ」と、そっと教えてくれた想い出があるけど、今考えてみると誰がくれたのか今だに解らないんだよね。

とにかく、私の様な失敗をしないように、君達も気を付けてね。それでは、バレンタインデー、もらう人も、あげる人もがんばってバレンタインデー下さいね。　（塩生）

新シナリオライター日記

小雪が舞い散るこの季節、皆さんいかがお過ごしでしょうか。カゼをひいてぜーぜーいってませんか？寒い寒いといって家でごろごろしていませんか？こんなときこそ外へ出て健康的に過ごしてみましょう。普段では見ることのできない白い世界、全てをかき消すように積もる雪、まさに幻想的といったところでしょうか。

無・・・それとも静、次々と浮かぶイメージ。イメージは膨らみ、そしてゲームの企画へと変貌・・・すれば楽なんですけどね・・・。

おっとそういえばついに私も19歳になりまして、これで同期で18なのは隣のスペースの鈴木Pだけになりました。が、Pの顔がまた老けてまして、とても18とは思えないのであります。(じじいのてめぇに言われる筋合いはねぇ！：鈴木P）おっとPの乱入だ。この野郎といい、前号の塩生さんといい、最近読者プレゼントが流行ってますが何があったんでしょうか。え、私？残念ながら何にもありません。無い袖は振れませんのであしからず。

ところで私の担当する「FINALZONEII」は“静”と“動”をイメージさせるシューティングゲームになる予定です。一方では派手な爆音が轟き、そしてもう一方では息詰まる諜報戦が繰り広げられるのです。こいつはただのシューティングじゃないぜ!!　（井上）

僕Pちゃん

最近、音楽を聞きながら仕事をする人が増えてきた。僕が最近好きなのが、小室哲哉のDegitalian is eating breakfast小室哲哉とはTM-NETWORKのキーボード、作詞、作曲をやっている人で昔、某社の98上のシーケンサーを使ってボーカルとギター3人しかいないのに残り全部をシーケンサーを使って演奏していた人で、有名所ではSelf Control、Get Wild、Registanceや渡辺美里のMy Revorution、サントラでは“僕らの7日間戦争”など色々で、今回のDegitalianは小室のソロアルバムでシンクラビアというマシンを使いコンピューターでもここまで出来るんだぞ見たいなアルバムでとても気に入っている。

最近、ベーマガの付録にCOMPUTER MUSICがついてくるがMIDIとかは楽しいもので楽譜とか楽器店などから買ってきて、自分で打ち込み、曲がコンピューターからでると結構感動するのでお金のない人はMMLで少ない音数でどこまでらしく聴こえさせるかも挑戦してみるとパソコンの世界が広がるので是非やってもらいたい。

ここでお年玉プレゼントとして僕が打ち込んだり友達から貰ったりしたほとんどゲームミュージックMMLライブラリ全30曲程度を抽選!?で(PC-88) 3名様にプレゼントしよう。お手持ちの機種名サウンドボードIIの有無を書いてウルフチーム僕Pちゃん係まで。　（P）

学園あ〜くしゅ

GOGO！青春教師！



がんばれ　センセー！　（Ⓖ）

乙女のつれづれ

近頃、私のお気に入りは「あ〜くしゅ」です。私も特別出演しているんだけど気付いてくれたかな？楽しいキャラクターの中でも、自分に似ている「えりん」が一番好きなんだけど・・・。さてここで問題です。どこが似ているのでしょうか？イ）顔　ロ）言葉使い　ハ）お酒が好きなこと　ニ）歳　ふふふヒューマンの小僧っ子にはわかるめい。(ルアンのテーマ)

ここでお知らせ。キーナンバーは「HG13」です。あ〜くしゅをやっている君にはわかるよね？　（OGA）

ART & TECHNOLOGY

Artec Trend

ARTEC アーテックcorp.
東京都練馬区石神井町1-26-13 橋本ビル3F
TELEPHONE 03-904-0440

やあやあ，どうも，ヴァスカ橋本です。

ああ，それにしても心臓が痛い。本当に痛いよう…。死と直面して僕はどうしたらいいのか，わからんぞ！「痛い」という単語を変換したら，「遺体」なんて出るし…。起きてから35時間が経ったけど，これが悪いんかなあ。皆さん，身体は大事にね…。

なんて，くだらんことを書いていないで，ズバッと行こうかなあ。でも，まだ痛い。しかし，若いんだから頑張るしかないか！とはいえ，痛い。でも行こう！　ズバッ!!



長野県：白夜



大阪玉：夢幻龍＆月実

やっとこバルバトウス！

皆さん，お待ちかね！　って先月やったなあ。今度こそ発売が目前に迫ってるんだ。2月中には出るってことだから，よろしくね～！　**PC-8801SR以降・予価7800円**のオーソドックスRPGですよ。覚えた？

そういや，VAについて“不可”“対応”って両方書いたけど，本当のところは「**ウフッと対応**」なのだ！　ウフッとね。

ステッカー当選者発表！

やりました！『'89年忘れビッグプレゼント』の応募ハガキが，なんと，たったの5通！　どどどどどひゃ～ん!!　気絶!!!!50名抽選の枠にたったの5通！　ぶげー!!

もちろん，怒濤の「全員当選」だ!!　めでたく当選した笑顔の勝者達（敬称略）

札幌市：吉田　祐　茨城県：大関秀壽　大阪府：ZOいど　和歌山県：深谷敏史　埼玉県＆神奈川県：月実＆Jun・shi

以上の方々には「ディガンの魔石ステッカー・2枚セット」をお贈りしまーす。

会社襲撃どっひゃ～ん！

ぶぶぶぶぶーッ！　という，恐怖の12月27日（昨年）にやってきましたよ，総勢16名のSHHI'Sカンパニーの面々が!!

そのお相手は，たったの3名！　う～ん，あれは予想外の事態だったでしょ，皆さん。

年末ということで，短時間しかお相手できませんでしたが，実に暑かった。そう，暑かったのだ!!　皆さん元気で元気で。

もう二度と行きたくないと“心底”思ったでしょ？　さすが3人応対!!　やるなあ。

言い訳：年末はみんな忙しかったんだあ！

ところで，キウイフルーツ美味しかったです。どうも，ごちそうさまでした。

それにしても，月実さんと草凪さんって，どう見ても同い年だなあ。特に背が……ね。

アートレ天国　お伝え！

担　こりゃ！　大阪府のZAWELL君！　だめだよ～，アーテックトレンドっていう宛名書いておきながら“Tプレ番外編”に送っちゃあ。わざわざ吉川さんが転送して下さったんだよ。今度からは気をつけてね。(吉川さん，わざわざすみませんでした)。

担　年賀状どうもありがとうございました。特に，**白夜**さん，**平義織**さん，**Zauberin**さん，**坂谷哲**さん，カラーできれいな年賀状でした。いつも白黒イラストばかり見ている僕には衝撃的な美しさでしたよ！

では，さようなら。僕はこれから深い眠りに就きます（死ぬことぢゃないよ）。

今月は縁起でもないことばかり書いたなあ。まあいいか。それじゃ，おやすみなさい。

身体健康大祈願★記録更新大更新★誌面爆裂・イラストコーナー18枚!!



茨城：草凪翔之介
なんとも気持ちのいい魔法ですね。フンニャカしてて。



埼玉県：月実
茶鈴さん復活して下さいといってますけど，実は――



広島県：茶鈴
ここに載ってたりするんですよ～。不思議，不思議。



大阪府：NAE
物語を感じるイラストはいいですねえ，実にいい。



大阪府：NAE
小説ガデュリンです。左のクリナさんがいいなあ。



埼玉県：月実
神奈川県：Jun・shi
かわいいですね～。



北海道：こるず
僕に挑戦的な眼差しを浴びせてる気がして，採用？



徳島：コータロー
2人とも小柄（当たり前か）な感じでかわいいな。



徳島県：ますぢん
魔導師の方と迷った末，こっちを採用。元気いいぞ。



大阪府八尾市：ZAWELL
はるばる転送，う～ん名古屋の香り。



長野：インドマン
こんなふうにしてゲームが作れたら楽チンだけどなあ。



富田林市：夢幻龍
札幌市北区：宇魅河★あおい
1円不足だよー！



東京都江戸川区：竜田彦十郎
こんなのが戦士だったら…驚くな。



東京都：竜壊
郵便番号ですか？やっぱ僕がやるんかなあ？たるい。



東京都江戸川区：竜田彦十郎
今月の個人投稿量ダントツですよ！



岩手県：FOX
強そうなオッサンだなあ。アーテックは〒117だよ！

SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺字町ノ内5番地の3
(株)エス・ピー・エス
☎0245-45-5777

久々の「SPSスピリッツ」大五郎の登場です。今月は話題がいっぱい!!

第1弾 X68000 HOSTプログラム発売!

X68000用ホストプログラム「HOST PRO68K」がいよいよSPSから発売です。X68000でホスト運用したいといったユーザーの希望をかなえようと頑張り発売に至りました。

「価格は安く高機能を」と低価格で発売します。

HOST PRO68K 3　　￥39,800
HOST PRO68K 9　　￥59,800

なお，このホストの体験用デモがSPS-NETにありますので是非興味のある方はダウンロードして実際に起動してお試しください。GUESTでもダウンロードが可能です。

第2弾 「キューブランナー」発売!!

コナミの人気パズルゲーム「キューブリック」が，「キューブランナー」としてX68Kに移植されSPSより発売になります。

発売は2月中旬ですので，この号と同時位に店頭にお目見えするのではないかと思います。

これは，絶対にゲームにはまってしまうこと間違いなしのお勧めソフトです。

このゲームで，モアイに手足のあったことが初めてわかりました。

つまり，ゲームで面のつなぎにひょうきんモアイが登場して色々と面白いデモを見せてくれます。

第3弾 「サンダーブレード」完成

X68Kが待ちに待った「サンダーブレード」が完成しシャープさんより発売になります。

時間がかかっただけあって完成度は高い物となっています。

もう途中途中のバージョンは皆さんみていると思いますが，BGMが入って効果音が入ると違いますよ。

これは是非，CZ-21CD (21インチディスプレイ) とアナジョイを使用してプレイしてください。

第4弾 SPS製品開発状況

それでは現在開発を進めております製品についての最新情報をお送り致します。

まずは，お馴染ナムコの人気スポーツシュミレーションゲームのワールドシリーズから「ワールドコート」(テニス)。

順調に移植が進行していますので，発売は4月中旬位になりそうです。

次に，「ネメシス'90」発売は7～8月頃です。

余談ですが，「ネメシス」の意味判ります?

これは，ギリシャの神様の一人の名前で「規則」を司る神様です。

その後も，面白いゲームが控えていますからご期待ください。

SPS―NET情報

皆さん，新しい年を迎えてがんばってますか?

SPS-NETでも頑張りに頑張ってとうとうX68000でホスト運転を開始しました。

このX68000のホストシステムは，驚くなかれ X68000 を2台並列運転して回線数16回線を実現したのです。通信のスピードは最大9600bpsに充分耐え切れることを確認しています。

基本は，発売される「HOST PRO68K 9」で，これにサブシステムを起動したX68000とをつないで50Kbpsで通信を行なっています。

とにかく，これによって1台ではできなかった回線数16回線を達成し現在のSPS-NETは，一般回線9回線，Tri-P回線4回線の13回線で運用し残った3回線は社内でデバック用，業務用に使用している次第です。

一度，SPS-NETへ,「こらんしょ，よらんしょ，さわらんしょってが!!」

もう一つ，ボードの数がまたまた増えました。

今回増設されたボードは「DEMO」のボードで，このボードはGUESTでも読むことができます。

どのようなボードかといいますと，各ソフトメーカーで発売するデモプログラム専用のボードです。

まだ5～6個しか入っていませんが，一度読んでみる価値はあると思います。

今後，このX68000ホストシステムを充実させていきますので，皆さんのご協力をお願い致します。

それでは，今回はこの辺で失礼します。

福島は今日も雪でした………大五郎

お葉書あ～りがぁとなぁいのコーナー

あっこです!
えっと…たくさんのお葉書あ～りがぁとないです。今回はみんな，捨てがたくって…とにかく選ぶのに時間がかかっちゃいました。



"ぱ～やぁよい子だ金出しなぁってがお望みであれば…!?
〔東京都小金井市・ぱけぴっ!!〕



シンプルis Bestの第2作
〔神奈川県横浜市・あっぷる〕



宣伝ありがとう、たーみのる2、よろしくね。
〔徳島県板野郡・ますぢん〕



サンドラの目つきがいいとans氏ご推選のおはがきです。
〔北海道札幌市・鳥江星架〕



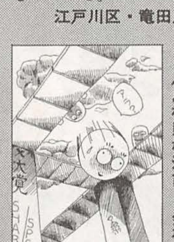
たくさんおハガキありがとない。我社デザイナー秀さんいわく，かみの毛が黒いともっといいって。　〔東京都江戸川区・竜田彦十郎〕



そう。みんながんばろー。SPSスピリッツにイラスト送ろー!
〔埼玉県新座市・CAB〕



合作ですかー。こういうオリジナル、今後も期待してます。
〔埼玉県・月実&長野県・白夜〕



ん～よくわかんないけどans氏がご推選のおハガキ。
〔島根県松江市・奥迫 誠〕



ん～。うまいっ!何も言うことない。!　〔神奈川県横須賀市・西島淳一〕

エニックス通信

発行元：㈱エニックス
〒160
東京都新宿区西新宿7-5-25
西新宿木村ビルディング5F

これで森田将棋IIがさらにパワーアップ！

『竜王　羽生善治　実戦集』

豊富な機能と操作性の良さで好評発売中の森田将棋IIですが，このたび，棋力アップ，学習，研究に最適の棋譜集が発売されます。

弱冠19才ながら竜王（平成2年1月現在の位）につく羽生善治（はぶ　よしはる）棋士の昭和60年9月の若駒戦から平成元年3月の勝ち抜き戦まで，羽生竜王監修の下，計102局を収録しました。

苦しい状況からいかにして次の一手を見つけたか！手に汗握る実戦棋譜です。そして，森田将棋IIの棋譜コメント機能を活用し，内50局には，飯田弘之5段編集の解説が入っています。

さらに，この棋譜集には，森田将棋IIの機能強化プログラムが入っていますので，森田将棋IIのバージョンアップが計れます。その機能を紹介しますと…

☗棋譜ファイル検索機能
対局棋士名，棋戦名，戦法名等の条件にて検索が可能です。

☖解説用小ウインドウ自動表示機能
盤面を消すことなく解説が参照できます。

☗図面出力機能
任意の棋譜盤面の図面出力が容易になりました。

☖変化手順棋譜分岐機能
棋譜に優先変化手順を追加することが可能になりました。

☗棋号表示機能
将棋盤の上部と右側に算数字と漢数字が表示され，座標が解かりやすくなりました。

いかがでしょうか。今回は98シリーズ版のみですが，どうぞよろしくお願いします。

- ●PC-9801シリーズ
（森田将棋IIが動く機種は全て動作可）
- ●5インチ／3.5インチ・ディスク 2HD版 1枚組
- ●RAM640k以上　2ドライブ専用
（機能を強化した為，必要メモリーが増えました。御注意ください）。
- ●定価：5,800円（税別）
- ●発売：3月中旬

※実戦集を動作させるには森田将棋IIが必要です。単独では動きません。

ちょっとお知らせ

昨年の暮れに発売されたサイバースペースアクション「プラジェータ」ですが，対応機種がFH以降ということで「SRシーズでは動かないの？」というお問い合わせが多く寄せられました。実際，SRシリーズでも動作するのですが，ゲーム・バランスや，動きの調整を，8MHzで行なっておりますので，SRシリーズでゲームを行なうと遅くなります。

でも，サウンド・ボードが付いていれば，ノリのいいサウンドが聞けるし，楽しめると思いますので機会があったら一度プレイしてみてくださいね。

お手紙ください

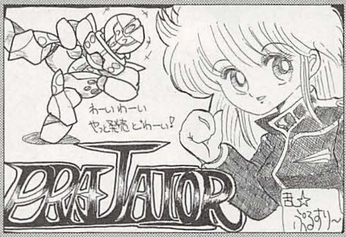
エニックス通信では，みなさんのイラスト，御意見など楽しいおハガキを募集中です。応募は，ぜひともハガキでお願いいたします。イラストは，カラーだときれいにでませんので，白黒で濃度のはっきりした作品がベターです。エニックスの作品に登場するキャラクターを主人公にしたショートショート。4コママンガなども受け付けております。

時節にあったもの，新作ソフトのイラストは，掲載される可能性が大ですよ。

エニックス通信は，みなさまが作るページです。ボツを恐れずビシビシ送ってくださいね。

エニックス展

今回は「プラジェータ」のイラストが多く届きましたので御紹介します。



千葉県・乱★ぷるすりーくん



北海道・KAKIくん



宮城県・PSY-KAさん



宮城県・HIDE-ZONEくん



時期的にタイムリーなイラストです。長野県・白夜さん

アルバイト募集

エニックスではアルバイトを募集しております。パソコン／ファミコン・ゲームが大好きっ！という女性（あなた）。ゲームのデバックをしてくれるという男性（あなた）。あなたもエニックスの仲間として一緒に働いてみませんか？

詳しくは，お電話でお問い合わせください。

☎03（366）4345
担当　矢作（やはぎ）まで……。

編集後記

1月半ばは東京にも雪が降りました。けっこう積もったのですが，そのために電車が遅れたり，ころんでケガをする人が出たりしたそうです。普段は何の不自由もなく過ごしているのですが，環境の変化にあうと意外ともろいようです。それだけ自然にさからって生活しているということなんでしょうね。

〈ポコ〉

The inside affair of SACOM 30

株式会社 システムサコム
〒130 東京都墨田区両国4-38-16 両国桜井ビル4階
☎ 03-635-7609

寒い／寒いぞぉ／自分の部屋に暖房器具が電気ストーブしかない私は，仕方なく，X68Kでゲームをプレイして熱くなるのでした。なんか，むなしいな。早く春よ来い／（納期は来るなよ，たのむから。一生来るなよ）

新作情報の道は一日にしてならずぢゃ！

新作ですか？そりゃ，「ジェミニウィング」でしょう（ほかにも，いろいろあるんだけど，まだ内緒／)。このゲーム，ご存じの方も多いとは思いますが，オリジナルはアーケード版で，TECMOさんの名作シューティングゲームなんですね(1987年の作品)。今回はそれのX68000への移植というワケです。

- アーケード版を忠実に再現／
- 二人同時プレイ可能
- MIDI対応(※)
  対応楽器 ローランド MT－32
  CM－32L
  CM－64
  (※)CM32LはSEに，CM64はSE＋PCM音源にそれぞれ対応してます。
- FM音源，ADPCM対応
- ジョイスティック対応
- 縦／横 画面モード対応
- 5’ 2HD 2枚組
- 予価 8,800円
- X68000全シリーズ対応

てなカンジです。えっと，対応楽器ですが，ディスクの容量が余れば，D－110も加える予定です。また，今回は，LA音源のオリジナルの音色データなんかをバンバン使ってたりして，かなり気合いが入ってます。あ，もちろん，MIDI持ってない人は，内蔵音源で聴けるのでご安心。それと，肝心な発売時期ですが，一応，今年5月を目標にしてます。まぁ，たぶん遅れることはないでしょう（信じるかどうかは貴方しだい…)。

まっ，みんな買ってくれよな／

画廊「マサ」 第2回チョコ募集運動開始

今年もやって来ましたかな，2月14日‼普段，「女性」とは，全く縁がなく暗く，そして孤独に，ひたすらキーを叩き続ける哀れな哀れなサコムのスタッフに(さんざんな言われようだ)，愛のチョコレートを贈ろうではないか／女性のみなさん／「義」と「理」の2文字のチョコでもいい／みなさまの「愛の手」を(“合いの手”は不可）お待ちしてます（あ，ぼくはねー，ホワイトチョコがいい)。



●「LINDA」

(評)先月，東京に久々に「大雪警報」なんぞ出まして大変でしたねー。ところで，雪ダルマって，2，3日たつと，なんか茶色く汚れて，目が片方なくなってたりして，結構非惨じゃありません？学校帰りの小学生に，袋叩きにされてる場合もあるが……。



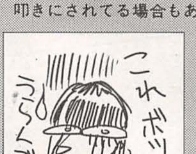
●「うんぷぅはらりん」

(評)今月の「メタル斉藤」ネタのイラストも，なかなか気合い入ってますなぁ。でもね，そんな複雑なメカじゃ，ドット絵に落とすと大変だよ。それを，またアニメーション用に何パターンも用意することを考えると…あ，すいません職業病です。



●「CAB」

(評)しっかしCAB君は，“運”がいい。「今回は，ジェミニウィングのイラストを一枚載せようかなぁー」っと思ってたら，その日に届くんだもんなぁ。でも，その“運”を，パチンコとか競馬とか宝クジに使った方がいいんじゃない？



●「WAKAME」

(評)WAKAMEさん，ご希望通り，ボツにしませんでしたよ。これでいいですか？ちなみに，このイラストは表も裏もイラストが描いてあるんですが，個人的にこっちの面の方が好きなので載せます。今度はちゃんと載せるから，チョコ下さい。



●「こるず」

(評)ああ，平和だ。サコムには最近，ちょっとファンキーなイラストが多くて（誰のせいだ／」。なぜか，こーゆーイラストを見ると，ほのぼのしてしまう今日このごろです。ラインがクッキリしてるから，よく印刷されるよん。



●「たも」

(評)そーゆーコトで，来月は「サコちゃん特集」ですぜ。もちろん，それ以外のイラストも載せるつもりだけど。「かわいいサコちゃん」，「パンクなサコちゃん」，「危ないサコちゃん」などなど，貴方の描いたサコちゃんを待ってます。あ，そうそう，チョコも忘れないでねん。

いやー，サコムって本当に，文頭のネタがないや。

Humming Bird Soft™

はみんぐばぁど そふと らんど



株式会社エム・エー・シー ハミングバードソフト 〒530 大阪市北区曽根崎2-2-15 TEL.06-315-8255

義理チョコより美味しい「福神漬」さっ♥



というわけで、**ロードス島戦記・福神漬**は
PC-9801VM以降・PC-9801UV以降とPC-286シリーズ・PC-386シリーズで、お召し上がりになれます。
2HD 1枚。標準価格3,800円(標準価格に消費税は含まれておりません)

バレンタインデーは、ロードス島戦記・福神漬を愛の告白に使うのが今年のトレンドだと思う今日このごろのわたし♥(河)

はいぱー河内 Side

★先月号の内部告発の内容の正誤表。
誤り→「げげーん」の活用形が「げーん」である。
正解→「がーん」の比較級が「げーん」、最上級が「げげーん」である。

★私に挑戦させてくれよん！
「ロードス島戦記」博士を自称するあなた。ハイパー河内に「ロードス島戦記」に挑戦させてみないか!?ハイパー河内は、「ロードス島戦記」に関するマークシート式クイズに挑戦して、経験点を集めて、日本一の「ロードス島戦記・マークシート式クイズ博士」になりたいなの。おねがい、イジメテ、もっとイジメテ、たくさんちょうだい、あぁ、成長しちゃうぅっというわけで、ハイパー河内へのミッションは次の2種類からお好きな方を選んでね。

①往復葉書に問題と解答欄を書く（往復葉書の使い方は知ってるね？）
②A4の三つ折が入る大きさの返信用封筒（切手付き）と問題・解答用紙を用意する。あて先は、ハミングバードソフトの「大きくなってネかわうっちゃん」係です。
②の方法でミッションをくれたあなたには、ほんのチョッピリのしあわせをプレゼントできるなのねん。締め切りは3月31日が語呂がよいね。
（私は日本語が苦手です）
☆☆☆わがまま、気ままなハイパー河内でした☆☆☆☆



◀徳島県 ますぢん



◀島根県 KAZ

SPACE of “でざいな・あんくん”！

時の経つのは早いもので、1990年も2月になっちゃいました。2月といえばワクワクドキドキの「ばれんたいん」とか言う女の子たちが製菓会社と歯医者さんの味方となり、男の子に「ちょこれえと」を配りまくる祭りがやってきます。
あんくんが中学生や高校生の頃は女の子たちに「ちょうだいねっ」てなかば強制的にもらいまくってました。だって、何の理由もなく「ちょこれえと」もらえるんだから、こんな機会を逃してなるものかって感じだったな。（えっ？理由あんの？）中には何も言わなくても恵んでくれる親切な女の子もいたりした。「ちょこれえと」の大好きなあんくんはとってもらっきぃ!!でし「ちょこれえと」の大好きな男の子は今のうちに女の子に予約しましょう。毎日出会う度におねだりしてみましょう。（結構くれます）ただし、女の子の機嫌を損ねない程度におねだりするのがコツ。
1月号の「"でざいな・あんくん"おたんぜうびおめれとお」の係にたくさんのご応募ありがとうっ!! あんくんってばとってもうれしいんだよんっ!!!!
と言うわけでプレゼントの当選者の発表をします。
「でざいな・あんくん直筆カラーイラスト」の当選者は厳正なる抽選の結果……
"神奈川県小田原市の高松淳子さん"に決定いたしました。
おめれとうっ!!
イラスト到着まで少し時間がかかるかも知れないけれど、まっててね。

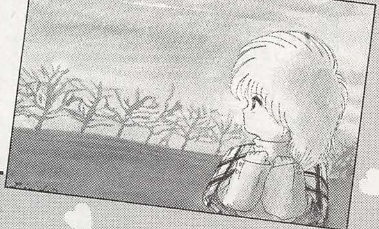
先月号で予告しました「スタッフ紹介」は、時間がなくて今回はできませんでした。
ごめんなさい。





▶北海道 神崎あや

▼鳥取県 LINDA



片隅のコーナー

今年のバレンタインには、ちょっと趣向を凝らしてチョコに福神漬をのせて食してみよう。甘くまろやかで、それていてポリポリと歯ごたえがありなかなかイケルゾ。例えてみれば洗いたてのアーモンドチョコのような感じかな。（なんのこっちゃ） 〈小判〉

通信販売もやってるから、現金書留か郵便振替（大阪8-303340）で申し込んでね。送料は無料だけど標準価格に3%の消費税がかかるんだ。ちなみに「福神漬」は合計金額3,914円を送ってね。

T&E PRESS 番外編

発行 ㈱ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810
TEL 052—773—7770

どもっ!! 天上天下唯我独尊バトル営業マンよぴかぱです。

★

■最新情報 その1

うおおおおおおっ，すんげえぜーっ!!

ついに『ルーンワース：黒衣の貴公子』のPC-98版への移植が決まっちまったんだ。

しかも，PC-88版のプログラマーみずからが移植を行なっているから，その完成度はいうまでもねえぜ。

PC-98ユーザーのみんなは，首を長くして待っててくれよな。

標準価格は8,800円(税別)。ゴールデン・ウィークの前には発売してえと思ってるぜ。
※ルーンワースの主人公は，こんなふうにとても口が悪いのですが，根はいいやつなのでぜひ可愛がってね。

★

■最新情報 その2

NEW 3D GOLF SIMULATIONのオリジナル拡張コースが，いよいよ発売となります。

その名も『EIGHT LAKES G. C.（エイト・レイクス・ジーシー）』。

美しい湖に囲まれたコースにラウンドできるのももう間近です。

標準価格も6,800円（税別）ととってもリーズナブル!!

『EIGHT LAKES G. C.』PC-98は，3月23日（金）の発売です。

よろしくね!!

★

■最新情報 その3

『ルーンワース：黒衣の貴公子』のオリジナル・サウンドをすべて集めた『ルーンワース全曲集』が2月25日（日）にポリスターから発売となります。

PC-88サウンドボードII版の曲を完全CD化しました。

ルーンワースをプレイした人はもちろん，そうでない人も絶対聴いてみて欲しいな。

価格は税抜で2,400円。

★

■最新情報 その4

現在X68000用のオリジナル・ゲーム（『遙かなるオーガスタ』とは別だよ）を鋭意開発中!!

詳細は次号で。

★

《今月のお便り》

●だーめですよ。いくら忙しいからって自分とこの会社名を間違えちゃ（先月号を参照のこと）。ちなみに『㈱T&EPRESS』宛で何枚ハガキがきましたか？

（千葉県・(P)ライト・スターくん）

へろへろ………こりゃあすまんこってす。先月の原稿はモデムを使って入稿したのできっと文字化けしたんでしょう（んな文字化けがあるか!!）。

㈱T&EPRESS宛にきたハガキは全部で14通でした。

★

●PC-98版『遙かなるオーガスタ』は，ハードディスクがないとロード回数が多いというのは本当ですか？ 友達からそう聞いたんですけど………。実を言うと，PC-98が手に入ったら買おうと思っているんです。

（静岡県・込山栄一くん）

★

それはたんなるデマです。

『遙かなるオーガスタ』は，ハードディスクに対応していないので，その有無でロード回数が増減したりするなんてことはないのですよ。

お友達にもこっそり教えてあげてくださいね。

★

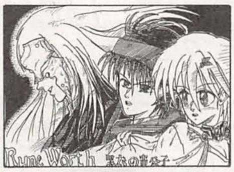
というわけで今月はこれでオシマイ！

最近，ルーンワースのイラストが増えてとってもウレシイよん。

★

▼お便りやイラストの宛先

〒465 愛知県名古屋市名東区豊が丘1810
㈱T&ESOFT Tプレ番外編係



▲「黒衣の貴公子がよく描けているぞっ」
宮城県 (P)HIDE・ZONE



▲「主人公のジト目が気に入ったぜ」
長野県 (P)あかはねとしひろ



▶「うわっ！ 巨大主人公だーっ!!」
大阪府 今井 志岳



◀「女王様ったらキマッてるうーっ！」
熊本県 (P)神崎 初音



◀「耳はとがってるけどエルフじゃないよ」
栃木県 (P)るくい



◀「なかなかセンスの光っている絵だね」
広島県
(P)CAROL



◀「PC-98版、絶対買ってね」
東京都 (P)矢崎弓



▲「"すげえ"のひと言がとてもウレシイ」
宮城県 (P)AVE-NUE☆M



▶「キミなら絶対やってくれると思った」
千葉県 (P)ライト・スター



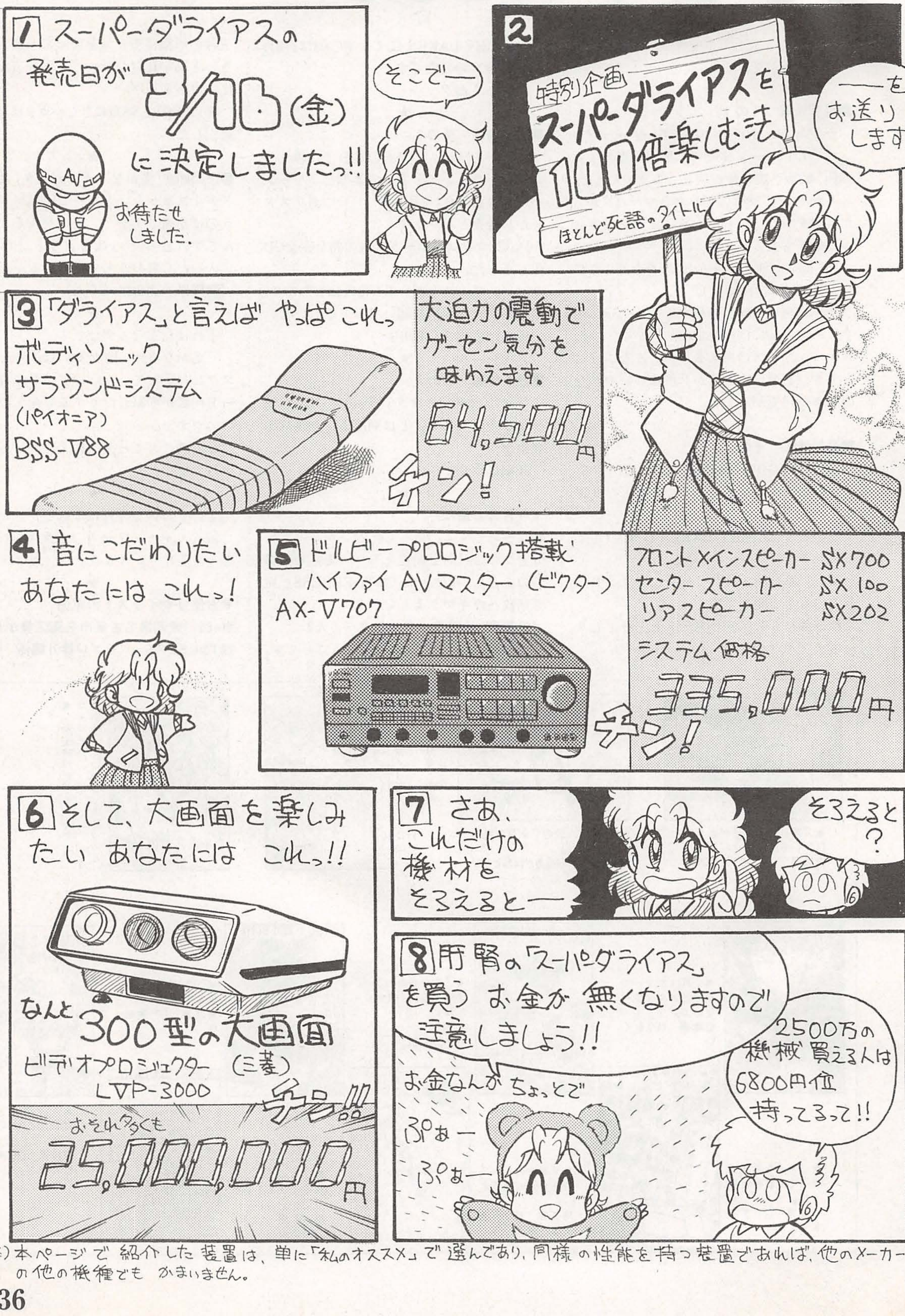
▶「再会のシーンはちゃんとあるよーん」
埼玉県 (P)石橋文字 隼人



▶「うっ、ソソられるイラストじゃないか」
高知県 (P)ESTINA

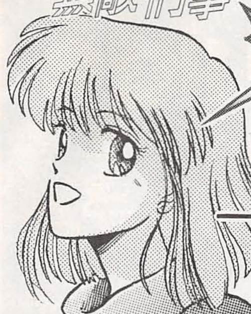
AVENUE TIME

NECアベニュー株式会社
〒102 東京都千代田区麹町 2-14-2



(注)本ページで紹介した装置は、単に「私のオススメ」で選んであり、同様の性能を持つ装置であれば、他のメーカーの他の機種でもかまいません。

無敵刑事 大打撃



——史上最大の犯罪——

作　藤宮幸弘



PC-8801SR以降対応、近日発売予定
ディスク４枚組
FM音源対応
標準価格　7800円
（この価格には消費税は含まれておりません）
PC-9801版、MSX2版も来春発売予定！



「大打撃」によせられたお手紙！



夫婦の絆に「大打撃」を

岡田斗司夫（アニメ会社経営）

すごい！私にはとても信じる事ができません。いつも妻と二人きりで「大打撃」を楽しんでいますが、私達夫婦はこんなにも人のハートに訴えかけてくるソフトを常に出し続けるファミリーソフトのトリコとなっています。それまで不感性だった私の妻も「大打撃」のおかげですっかりジュクジュク。今やディスクのブート音が聞こえただけで、私のパソコンルームは妻の愛液で床上浸水の状態です。私の股間もあふれる程のカウパー液で長年たまった恥垢が洗い流されてしまいました。夫婦円満の絆に「大打撃」は絶対お勧めです。



こいつは買いだっ！

赤井孝美（イラストレーター）

「刑事　大打撃」……いいタイトルですね。なるほどこれなら「韋駄天いかせ男」みたいに女の子の店員さんに嫌がられたり、中学生が予約できなかったりすることは無いでしょう。めでたいことです。ウワサによると今回は人をブンなぐるコマンドが充実しているそうですね。私は常々アドベンチャーゲームでは犯人捜しのストレスの為登場人物をかたっぱしからドツキ回したくなるのですが、今までのゲームではとても満足できませんでした。「大打撃」こそ私の待っていたゲームです。絶対買いまっしぇ～。

中古パソコン機器

U-com Buyer's Guide



U-comでキミのパソコン・システムをグレード・アップしよう!

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，U-Com (Used Computer＝中古パソコン機器) を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見かた

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンター，ワープロ，ゲーム基板，その他の項目にわけてあります。

各項目は，それぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，附属品の有無が表示されています。

程度については，

1：マニア向け部品取り程度
2：実動品だが外観は下程度
3：完動，外観は中程度
4：完動。外観は上
5：極上。新品同様品

といった，大まかな目やすで数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がおられるので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきますので，ぜひ応援してください。 **(編集部)**

パソコン本体

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-98RL／5	690,000円	有	有	有	有	5	展頭展示処分品!	㈱メルバ
PC-9801LS5	450,000円	有	無	有	無	4		マイコンビル
PC-9801LS2	368,000円	有	有	有	有	5	新品	フューチャーランド北本
PC-9801XL／2	368,000円	有	無	無	有	4	N5924U付セット価格	フレックス四日市
PC-9801RA21	355,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース（日本橋店）
PC-9801RS21	273,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース（日本橋店）
PC-9801LX2	268,000円	有	有	有	有	5	新品	フューチャーランド北本
PC-9801RA2	268,000円	有	有	有	有	5		サンエコー
PC-9801RA2	258,000円	有	有	有	有	5	展示品	パソコンショップコムライン
PC-9801LV22	240,000円	有	有	有	有	5	展示品	ホビー・スペースコスモス
PC-9801RX2	238,000円	有	有	有	有	4	展示品処分	T－ZONE大宮店
PC-9801VM4	230,000円	有	無	無	有	4		フォーネクスト立川店ハード館
PC-9801LV22	230,000円	有	有	有	有	5	新品	ＩＣランドキタジマ
PC-9801UX41	225,000円	有	無	無	有	4		フォーネクスト立川店ハード館
PC-9801CV21	218,000円	有	有	有	有	5	展示品	フューチャーランド北本
PC-9801RX21	213,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース（日本橋店）
PC-9801VX21	210,000円	有	有	有	有	5		（有）FM－LAB釧路
PC-9801VX2	198,000円	有	無	有	有	5		（有）FM－LAB釧路
PC-98NOTE	198,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース（日本橋店）
PC-9801RX2	198,000円	有	有	無	有	4		㈱サンマックス
PC-9801VX21	198,000円	有	有	有	有	4	程度上	㈱ユーバース京都店
PC-9801VX21	195,000円	無	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-9801VX21	195,000円	有	有	有	有	5		㈱サンマックス
PC-9801RX2	190,000円	有	有	有	有	5	展示品	マイコンショップパートナー
PC-9801RX2	188,000円	有	有	有	有	5		サンエコー
PC-9801LV22	188,000円	有	無	無	有	4	白液晶バックライト付	㈱ＳＲＧスタンバイ
PC-9801VM11	185,000円	有	有	有	有	5		フォーネクスト立川店ハード館
PC-9801VX21	185,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	コムイン浜松店
PC-9801UX21	185,000円	有	無	無	有	4	3.5インチ2ドライブ	㈱ＳＲＧスタンバイ
PC-9801DO	184,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース（日本橋店）
PC-9801VX21	180,000円	有	無	有	有	5	美品	㈱ユーバース（日本橋店）
PC-9801LV21	179,800円	有	有	無	有	4	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ
PC-9801VM21	178,000円	有	有	有	有	5		（有）FM－LAB釧路
PC-9801VX21	178,000円	有	有	有	有	5		サンエコー
PC-9801UV11	178,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱メディアショップハイランド
PC-9801UX21	173,000円	有	有	有	有	5		サンエコー
PC-9801VX21	170,000円	有	無	無	有	4		フォーネクスト立川店ハード館
PC-9801UX21	170,000円	有	無	有	有	4		フォーネクスト立川店ハード館
PC-98DO	165,000円	有	無	有	有	4	88／98兼用機	（有）マイクロアーツ
PC-9801LV21	160,000円	有	無	無	有	4		㈱マイコンショップ西神戸
PC-9801VM21	155,000円	有	無	無	有	4		フォーネクスト立川店ハード館
PC-9801UV11	155,000円	有	有	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
PC-9801vm2	155,000円	有	有	有	有	4	640K,3ケ月保証	コムイン浜松店
PC-9801VM2	155,000円	有	無	無	有	4	640KB	メディア旭川
PC-9801VM2	152,000円	有	有	無	有	4	640K増	㈱サンマックス
PC-9801VM21	150,000円	有	無	有	有	4		日本パソコンセンター
PC-9801vm2	148,000円	有	無	有	有	4	3ケ月保証	中京マイコン㈱
PC-9801VM2	148,000円	有	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
PC-9801VM2	148,000円	有	無	有	有	4		フレックス四日市
PC-9801VM2	148,000円	有	無	無	有	4	メモリ640KB	パソコンショップコムライン
PC-9801VM2	145,800円	有	有	無	有	4	384KB,標準	㈱ユーバース京都店
PC-9801VM2	145,000円	有	無	有	有	4	2台	パソコンショップ電商
PC-9801VM2	140,000円	有	無	無	有	4	3台	パソコンショップ電商
PC-9801M3	138,000円	有	無	無	有	3		メディア旭川
PC-98XA	130,000円	有	無	有	有	4	専用白黒CRT(N5921)付	ホビー・スペースコスモス
PC-9801U2	99,800円	有	有	無	有	3	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ
PC-98LT	98,000円	有	無	有	有	5	メモリー640K	ＩＣランドキタジマ
PC-9801F2	89,800円	有	有	無	有	3	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ
PC-9801M2	89,800円	有	無	有	有	3		㈱ユーバース（日本橋店）
PC-9801M2	80,000円	有	無	無	有	4		フォーネクスト立川店ハード館
PC-9801LT2	70,000円	有	有	有	有	5		（有）FM－LAB釧路
PC-98XAm2	60,000円	有	無	無	有	4		フォーネクスト立川店ハード館
PC-98LT-11	59,000円	有	無	無	有	4		（有）石田電器
PC-9801F2	59,000円	有	無	有	有	3	メモリ640KB	パソコンショップコムライン
PC-9801F2	57,000円	有	有	無	有	3		㈱サンマックス
PC-9801F2	55,000円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-9801F2	55,000円	有	無	無	有	4	384KB	日本パソコンセンター
PC-9801F2	50,000円	有	無	無	有	3	税別	パソコンランド事業㈱
PC-9801F2	50,000円	有	無	有	有	4		フレックス四日市
PC-9801F2	50,000円	有	無	無	有	3		横浜サードウェーブ鶴見店
PC-9801F2	48,000円	有	無	無	有	4		フォーネクスト立川店ハード館
PC-9801F2	48,000円	有	無	無	有	3	メモリー128K	㈱ＯＡシステムプラザ横浜店
PC-9801E	18,000円	有	無	有	有	3		コムイン浜松店
PC-8801VA3	170,000円	有	有	有	有	5	ビデオボード付	横浜サードウェーブ鶴見店
PC-8801MC／2	135,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース（日本橋店）
PC-88VA2	130,000円	有	有	有	有	5		メディア旭川
PC-8801MC／1	120,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース（日本橋店）
PC-8801MC2	119,800円	有	有	有	有	5	1台のみ,新品	（有）リードコナン
PC-8801MA2	118,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱メディアショップハイランド

PC-8801FR+PC-KD-85+セット	116,000円	有	無	有	有	5	極上	パソコンシティ2000
PC-8801VA2	110,000円	有	有	有	有	4		横浜サードウェーブ鶴見店
PC-88VA	98,000円	有	無	有	有	4	ビデオボード付	日本パソコンセンター
PC-88VA	98,000円	有	無	無	有	4	ビデオボード, サウンドボードセット	(有) リードコナン
PC-8801MA2	95,000円	有	有	有	有	5	新品	ＩＣランドキタジマ
PC-8801FH	89,800円	有	有	無	有	3	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ
PC-8801FE	89,800円	有	有	有	有	5	新品	㈱メディアショップハイランド
PC-8801FHセット	88,000円	有	無	有	有	5	極上東映無線FTC-1416モニタセット	パソコンシティ2000
PC-88VA	85,000円	有	無	無	有	4		(有) マイクロアーツ
PC-8801FE2	83,000円	有	有	有	有	5	新品	フューチャーランド北本
PC-8801MA	80,000円	有	無	無	有	3		横浜サードウェーブ鶴見店
PC-8801VA	80,000円	有	有	有	有	4		横浜サードウェーブ鶴見店
PC-8801MA	79,500円	有	無	有	有	4		(有) マイクロアーツ
PC-8801FA	78,000円	有	無	有	有	4		(有) マイクロアーツ
PC-8801MA	73,000円	有	有	有	有	5		(有) 石田電器
PC-8801FE2	71,800円	有	有	有	有	5	1台のみ, 新品	(有) リードコナン
PC-8801MH	70,000円	有	無	有	有	4	2D／2HD	(有) マイクロアーツ
PC-8801FE	68,000円	有	有	有	有	4		(有) FM-LAB釧路
PC-8801MA2	68,000円	有	有	有	有	4		(有) リードコナン
PC-8801FE	66,000円	有	無	有	有	4		(有) マイクロアーツ
PC-8801FR30	62,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-8801MR	62,000円	有	無	無	有	3	2D／2HD	(有) マイクロアーツ
PC-8801MR	62,000円	有	有	有	有	3		横浜サードウェーブ鶴見店
PC8801FH30	60,000円	無	無	無	無	4		パソコンランド事業㈱
PC-8801FH／30	60,000円	有	無	有	有	4		ホビー・スペースコスモス
PC-8801FH	58,000円	有	無	無	有	4		パソコンショップコムライン
PC-8801FE	57,500円	有	有	有	有	5		(有) 石田電器
PC-8801FR／30	54,000円	有	無	無	有	3	88入門機	(有) マイクロアーツ
PC-8801FH	50,000円	有	無	有	有	4	税別	北越テクニカ東三条店
PC-8801FR	50,000円	有	無	無	有	4		パソコンショップコムライン
PC-8801mkIIFR／30	48,000円	有	無	有	有	4	3ケ月保証	中京マイコン㈱
PC-8801mkIISR／30	48,000円	有	無	無	有	4		フォーネクスト立川店ハード館
PC-8801FE	48,000円	有	無	無	有	4		(有) リードコナン
PC-8801MR	45,000円	有	無	有	無	4	税別	北越テクニカ東三条店
PC-8801FR／30	45,000円	有	有	無	有	3	中古, 3ケ月保証	コムイン浜松店
PC-8801SR／30	45,000円	有	無	無	有	3		ホビー・スペースコスモス
PC-8801mkII／30	39,800円	有	無	無	有	3		パソコンショップコムライン
PC-8801mkII／30	35,000円	有	無	無	有	4		日本パソコンセンター
PC-8801mkII／30	30,000円	有	無	無	有	3		(有) マイクロアーツ
PC-8801mkII／10+2FDD	28,000円	無	無	無	有	3	model30担当品	㈱ＳＲＧスタンバイ
PC-8801FH／30	70,000円	有	無	有	有	3		(有) マイクロアーツ
PC-8001	15,000円	無	無	無	無	2	セット(ディスプレイ)	コムイン浜松店
PC-6601SR	18,000円	有	無	無	有	4		フレックス四日市
PC-6001	15,000円	無	無	無	有	3	セット(ディスプレイ, FDD×1, ROM総電, プリンター)	コムイン浜松店
PC-6001	5,000円	有	無	無	有	3		ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー

IBM

JX3+ディスプレー5515	75,000円	有	無	有	有	5	ソフトサービス	ＩＣランドキタジマ

アップル

Macintosh Plus	243,000円	有	有	有	有	5	新品同様	㈱ユーバース (日本橋店)
ダイナマックセット	140,000円	無	無	無	有	3	プリンター・外付, ドライブ・マウス付	㈱ＳＲＧスタンバイ

EPSON

PC-386V	308,000円	有	有	有	有	5	新品同様, 全て有り	㈱ユーバース (日本橋店)
PC-286V-H20	258,000円	有	有	有	有	5		㈱マイコンランド
PC-286VS	250,000円	有	有	有	有	5	CRT付, 展示品	マイコンショップパートナー
PC-286VS	208,000円	有	有	有	有	5		㈱マイコンランド
PC-286VF-S	200,000円	有	有	有	有	5	新品	フューチャーランド北本
PC-286VS	198,000円	有	有	有	有	5	新品同様, 全て有り	㈱ユーバース (日本橋店)
PC-286UX-S	198,000円	有	有	有	有	5	新品	フューチャーランド北本
PC-286LE-N	184,000円	有	有	有	有	5		㈱マイコンランド
PC-286US	174,000円	有	有	有	有	5		㈱マイコンランド
PC-286VF	174,000円	有	有	有	有	5		㈱マイコンランド
PC-286V-STD	165,000円	有	無	無	有	4		ＯＡショップアクソン
PC-286LE-STD	165,000円	有	無	有	有	4		ＯＡショップアクソン
PC-286VF	158,000円	有	有	有	有	5	新品同様, 全て有り	㈱ユーバース (日本橋店)
PC-286V-STD	158,000円	有	有	有	有	5		サンエコー
PC-286VESTD	158,000円	有	有	有	有	5		㈱メディアショップハイランド
PC-286LE	158,000円	有	有	有	有	5		フレックス四日市
PC-286L-S-N	150,000円	有	無	無	有	5		フューチャーランド北本
PC-286L	148,000円	有	有	有	有	5		メディア旭川
PC-286V-STD	148,000円	有	有	無	有	4	MS-DOS, サウンドボード添付	㈱ユーバース京都店
PC-286L	140,000円	有	有	無	有	4	カバン付	㈱マイコンショップ西神戸
PC-286L-N	140,000円	有	無	無	有	3	3.5″インチ2ドライブ	㈱ユーバース京都店
PC-286L-STD-N	138,000円	有	無	有	無	4		マイコンビル
PC-286U-STD	115,000円	有	無	無	有	3		㈱ＯＡシステムプラザ横浜店

カシオ

SW-600S	60,000円	有	無	有	有	4	シートフィーダ・スキャナ他ソフト付	㈱マイコンランド
FP-1100	8,000円	有	無	有	有	4		コムイン浜松店

サンヨー

PHC-70FD	36,800円	有	無	有	有	3	ゲームソフト付	横浜サードウェーブ鶴見店
PHC-23	12,800円	有	無	無	有	3	MSX2(ディスクなし)	(有) マイクロアーツ
MPC-2	2,980円	無	無	有	有	2	持ち帰り専用	横浜サードウェーブ鶴見店

SHARP

X-68000 EXPERTセット	308,000円	有	有	有	有	5	新品同様, CZ-603Dとセット	㈱ユーバース (日本橋店)
X68000EXPERT HD	299,800円	有	有	有	有	5	新品, 1台限り	(有) リードコナン
X-68000 PROセット	268,000円	有	有	有	有	5	新品同様, CZ-603Dとセット	㈱ユーバース (日本橋店)
X68000PRO	268,000円	有	有	有	有	5	新品, ディスプレイ・セット	(有) リードコナン
X-68000EXPERT	250,000円	有	有	有	有	5	新品同様, 全て有り	㈱ユーバース (日本橋店)
X68000PRO-HD	248,000円	有	有	有	有	5	新品在庫	イヨ電子
X68000ACE-HD	238,000円	有	有	有	有	5		ＯＡショップアクソン
X68000	232,000円	有	無	有	有	4	652C＋603D	(有) マイクロアーツ
X68000 ACEHD	228,000円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
X68000ACE-HD	228,000円	有	有	有	有	4	20MBハードディスク内蔵	㈱ユーバース京都店
X68000EXPERT	208,000円	有	有	有	有	5		ＯＡショップアクソン
X-68000PRO	208,000円	有	有	有	有	5	新品同様, 全て有り	㈱ユーバース (日本橋店)
X68000PRO	200,000円	有	有	有	有	5		ＯＡショップアクソン
X68000PRO	198,000円	有	有	有	有	5		㈱サンマックス
X68000	170,000円	有	有	無	有	3		横浜サードウェーブ鶴見店
X1turboZIII	89,000円	有	無	有	有	5		メディア旭川
X1turboZ	75,000円	有	有	有	有	5		(有) 石田電器
X1turboZ	69,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
X1turboZII	64,000円	有	無	有	有	4		(有) マイクロアーツ
X1twin	59,800円	有	有	有	有	5	展示品	㈱日本マイコン流通センター
X1turboZ	59,000円	有	無	無	有	3		(有) マイクロアーツ
X1turboII	54,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
X1turboIII	52,000円	有	無	無	有	3		(有) マイクロアーツ
X1turboII	49,000円	有	無	有	有	3		(有) マイクロアーツ
X1turbo	45,000円	有	無	無	有	5		パソコンシティ2000
X1turboII	42,000円	有	有	無	有	4		㈱サンマックス
X1turbo／40	39,000円	有	無	無	有	4		(有) 石田電器
X1twin	37,000円	有	無	有	有	4	PCエンジン付	(有) マイクロアーツ
X1twin	29,800円	有	有	有	有	5	新品, 3台限り	(有) リードコナン
X1G／30	26,000円	有	無	無	有	3	ブラック	(有) マイクロアーツ
CU-14G	21,000円	無	無	無	有	3	2000文字カラー	(有) マイクロアーツ
X1turbo／2	20,000円	有	無	無	有	3	セットが希望	ホビー・スペースコスモス
X1G	15,000円	有	無	有	有	3		コムイン浜松店
X1D	5,000円	有	無	有	有	3		コムイン浜松店
CZ-652CGY	190,000円	有	有	有	有	5		メディア旭川
MZ-5521	49,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
X1twin+CZ-820Dセット	49,800円	有	有	有	有	5	新品	㈱ＯＡシステムプラザ横浜店
X1twin	45,800円	有	有	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
CZ-856CE	38,000円	有	有	無	有	3	3ケ月保証	コムイン浜松店

SONY

HB-F1XV	49,800円	有	有	有	有	5		横浜サードウェーブ鶴見店
HB-F1XDJ	39,800円	有	無	無	有	3		横浜サードウェーブ鶴見店
HB-F1XDmkII	32,800円	有	無	有	有	4	ゲームソフト付	横浜サードウェーブ鶴見店
HB-F1XD	26,800円	有	無	無	有	3	ビデオコード・アンテナ, 切換器なし	横浜サードウェーブ鶴見店
HB-F1II	12,000円	無	無	無	有	3	マニュアルなし	(有) マイクロアーツ
HB-75	7,500円	有	無	無	無	3	MSX	㈱ユーバース (日本橋店)
HB-F1	5,500円	無	無	無	無	3	持ち帰り専用, アダプタ有	横浜サードウェーブ鶴見店
HB-201	5,000円	有	無	有	有	3	MSX	パソコンショップコムライン

松下

FS-A1WX	42,800円	有	無	有	有	4	ゲームソフト付	横浜サードウェーブ鶴見店
FS-A1FX	34,800円	有	無	有	有	3		横浜サードウェーブ鶴見店
FS-A1WX	30,000円	有	有	有	有	5	新品	マイコンショップパートナー
FS-A1F	24,800円	無	無	無	無	3		横浜サードウェーブ鶴見店
FS-4000	15,000円	有	無	有	有	3	モノクロポケットTV	マイコンビル
FS-A1MK2	11,000円	無	無	無	有	3	ジョイカードなし	(有) マイクロアーツ
FS-A1	11,000円	有	無	無	無	3	ケーブルなし	(有) マイクロアーツ
FS-A1mkII	7,500円	無	無	無	有	3	持ち帰り専用	横浜サードウェーブ鶴見店

日立

MB6891+MP-3540	35,000円	有	無	無	有	4	I/F付	ICランドキタジマ

富士通

FM-TOWNS-2Fセット	368,000円	有	有	有	有	5	ディスプレイ,本体,キーボードのセット	㈱ユーバース（日本橋店）
FM Townsモデル2セット	348,000円	有	有	有	有	5	展示品	（有）リードコナン
FM TOWNSモデル1	300,000円	有	有	有	有	5	CRT付,展示品	マイコンショップパートナー
FM-R50FDセット	258,000円	有	有	有	有	5	デモ品	イヨ電子
FM TOWNSモデル2	228,000円	有	有	有	有	4	展示品処分	T-ZONE大宮店
FM TOWNS-2	210,000円	有	有	有	有	5		（有）FM-LAB釧路
FM-TOWNS 2S	210,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱OAシステムプラザ横浜店
FM-TOWNS S1	198,000円	有	有	有	有	5	新品在庫1ドライブ付	イヨ電子
FM-TOWNS 1S	185,000円	有	有	有	有	5	新品,1Sは2ドライブ仕様	㈱OAシステムプラザ横浜店
FM-TOWNS／1	184,000円	有	有	有	有	5	新同品,店頭処分品	㈱ユーバース（日本橋店）
FM TOWNS-1	180,000円	有	有	有	有	5		（有）FM-LAB釧路
FMTOWNSモデル1	178,000円	有	無	有	有	5	1ドライブ増設済	OAショップアクソン
FM77AV20	100,000円	有	無	無	無	3	ワープロソフト付	パソコンランド事業㈱
FM-11AD2プラス	99,800円	有	無	有	有	4	768K拡張RAM実装済	㈱SRGスタンバイ
FM77AV20	90,000円	無	無	無	有	3	2ドライブ,インテリジェントマウス,ビデオデジタイズ,ソフト×2本付	パソコンランド事業㈱
FM77AV40	68,000円	無	無	無	無			（有）FM-LAB釧路
FM-77AV40+FM-Tv154セット	59,800円	有	有	有	有	5	新品	㈱OAシステムプラザ横浜店
FM77AV-2	50,000円	有	無	無	有	3	ビデオデジタイズ・ゲームソフト・グラフィックワープロソフト	パソコンランド事業㈱
FM77AV	49,800円	有	有	無	有	3	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ
FM-16π／128	49,800円	有	無	有	有	4	JISキーボード,COBOL ROM実装	㈱SRGスタンバイ
FM-16β	45,000円	無	無	有	有	3	JISキーボード	マイコンビル
FM77AV40	40,000円	有	有	有	有	4		㈱サンマックス
FM77AV20EX	39,800円	有	無	有	有	3		（有）マイクロアーツ
FM77AV2	35,000円	無	無	無	無			（有）FM-LAB釧路
FM77AV20EX	35,000円	有	有	有	有	4		横浜サードウェーブ鶴見店
FM-NEW7	30,000円	有	無	無	無	3		パソコンランド事業㈱
FM77AV2	30,000円	有	有	有	有	4		㈱サンマックス
FM-77AV2	29,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
FM-77L4	28,000円	無	無	無	無	3		（有）FM-LAB釧路
FM-77AV2	28,000円	有	無	無	有	4		日本パソコンセンター
FM-77L2	26,800円	有	無	無	有	3	FM音源付	㈱日本マイコン流通センター
FM-77D2	20,000円	無	無	無	無	3		（有）FM-LAB釧路
FM-77D2	10,000円	有	無	有	有	2	DS-9Level1付	マイコンビル
FM-7	9,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
FM-NEW7	9,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
FM-8	8,000円	無	無	無	無	3		（有）FM-LAB釧路
FM-NEW7	7,000円	無	無	無	無	3		（有）FM-LAB釧路

三菱

MAXY M3201-A20	268,000円	有	無	有	有	4	AXパソコン,ラップトップ	㈱日本マイコン流通センター

ディスプレイ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PCTV352	69,800円	有	有	無	有	3	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ
N5913L	65,000円	有	有	有	有	4		横浜サードウェーブ鶴見店
N5913L	64,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
KD863S	55,000円	有	無	無	有	3		横浜サードウェーブ鶴見店
PC-TV454	79,800円	有	有	有	有	5		㈱日本マイコン流通センター
PC-KD861	76,800円	有	有	有	有	4		T-ZONE大宮店
PC-KD863S	64,000円	有	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
PC-KD863S	59,800円	有	有	有	有	4		㈱サンマックス
PC-KD871	56,000円	有	有	有	有	4		㈱サンマックス
PC-KD853	55,000円	有	有	有	有	4		横浜サードウェーブ鶴見店
PC-KD862	47,800円	有	有	有	有	5	消費税込み	聖和ライフサービス
PC-KD854N	45,000円	有	有	無	有	4		㈱サンマックス
PC-KD551	38,000円	無	無	無	有	3	400ラインデジタル	（有）マイクロアーツ
PC-KD551	35,000円	無	無	無	有	4	400ラインデジタルディスプレイ	㈱ユーバース（日本橋店）
PC-KD351	24,000円	無	無	無	有	3	2000文字カラー	（有）マイクロアーツ
PC-KD301	20,000円	無	無	無	有	3		OAショップアクソン
PC-KD251K	15,000円	無	無	無	有	3	200ラインカラーディスプレー	㈱マイコンショップ西神戸
PC-8853	15,000円	無	無	無	有	3	デジタル高解像度	パソコンショップコムライン
PC-8851	9,000円	無	無	無	有	3		横浜サードウェーブ鶴見店

PC-6042	10,000円	無	無	無	無	3	（モノクロ）	ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー

内田洋行

UO021	14,800円	無	無	無	有	3	デジタル200ライン	㈱日本マイコン流通センター

EPSON

PC-286CD2	46,800円	有	有	有	有	4		T-ZONE大宮店

SHARP

CU-14AD	40,000円	無	無	有	有	4	ドットピッチ0.31,200/400ライン	㈱ユーバース（日本橋店）
CU-14BD	38,000円	無	無	有	無	4	200/400ライン	（有）マイクロアーツ
CU-14HZ	32,000円	有	有	有	有	4		横浜サードウェーブ鶴見店
ディスプレイ(カラー)	30,000円	無	無	無	無	3		パソコンランド事業㈱
MD12P2	20,000円	有	有	有	無	5	モノクロ4000文字対応	マイコンビル
MD-9P1	18,000円	有	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
14M-131C	3,000円	無	無	無	無	3	200ライン,デジタル	パソコンショップコムライン
CZ612D	65,000円	有	有	有	無	4		横浜サードウェーブ鶴見店
CZ860D	59,800円	有	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
CZ-602DGY	59,000円	有	有	有	有	5		（有）石田電器
CZ855D	50,800円	有	無	有	有	3	デジタル200/400ライン切替	㈱日本マイコン流通センター
CZ-603D	49,800円	有	有	有	有	5		㈱サンマックス
CZ-850D	42,000円	有	有	無	有	4		㈱サンマックス
MZ-1D26	39,000円	有	有	有	有	5		（有）石田電器
CZ855DE	30,000円	無	無	無	有	3	セットが希望	ホビー・スペースコスモス

東映無線

FTC-1208	36,800円	有	無	有	有	3	デジタル400ライン	㈱日本マイコン流通センター

トムソン

4475N	44,800円	有	有	有	有	5	新品同様,デジ/アナ400ライン	㈱SRGスタンバイ

ニデコ

NH-14DA	39,800円	無	無	無	有	3	デジタル400ライン	㈱日本マイコン流通センター

富士通

TV152	90,000円	無	無	無	無	3	音声多重,インテリジェントマウス,ビデオデジタイズ,ソフト×2本付	パソコンランド事業㈱
FMT-DP531	55,000円	有	無	有	有	5		OAショップアクソン
FMDPC-431	38,000円	無	無	無	無			（有）FM-LAB釧路

フロッピードライブ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9881	30,000円	無	無	無	有	3	初代9801専用	㈱SRGスタンバイ
PC-80S31	22,000円	無	無	無	有	3	88用2D	（有）マイクロアーツ
PC-80S31	20,000円	無	無	無	有	4		㈱マイコンショップ西神戸

EXA

LFD-550	10,000円	無	無	有	有	4	PC-8801用5″2D	ホビー・スペースコスモス

SHARP

CZ-520F	69,800円	有	有	有	有	5	X1turboシリーズ用	中京マイコン㈱
CZ-502F	59,800円	有	有	有	有	5	X1/turboシリーズ用	中京マイコン㈱
CZ-503F	29,800円	有	有	有	有	5	5インチ2D,FDDシングル,X1/turboシリーズ用	中京マイコン㈱
CZ-503F	25,000円	有	有	有	有	5		（有）石田電器

SONY

HBD-20W	33,000円	有	無	有	有	4		横浜サードウェーブ鶴見店

日立

AD-3635	9,800円	無	無	無	有	3	ベーシックマスター1600用	中京マイコン㈱

富士通

MB27611	26,000円	無	無	無	有	3	インターフェース別売	（有）マイクロアーツ
MB-27607	18,000円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
MB27632	14,800円	有	無	有	有	5	増設用3.5インチ2Dドライブ	㈱SRGスタンバイ

プリンター

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名

PC-PR602	210,000円	有	無	無	有	5		フューチャーランド北本
PC-PR201G	78,000円	有	有	有	有	4		㈱サンマックス
PC-PR201F2	72,800円	無	無	無	有	3	トラクタフィーダ付	㈱日本マイコン流通センター
PC-PR201F2	69,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
NM-9950	69,800円	有	無	無	有	4	24ピンカラー対応ドットプリンター	㈱ユーバース（日本橋店）
NM-9900	58,000円	有	無	有	有	4	カラユニット付, NM-9950担当	パソコンショップコムライン
NM-9400S	35,000円	有	無	有	有	4		ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
PC-PR405	30,000円	有	無	無	有	3		横浜サードウェーブ鶴見店
PC-PR101T	28,000円	有	無	無	有	3		ＯＡショップアクソン
PC-PR406	27,000円	有	無	無	有	2		㈱ＯＡシステムプラザ横浜店
PC-PR405	25,800円	無	無	無	有	3	24ピン熱転写	㈱日本マイコン流通センター
PC-8027	20,000円	有	無	有	有	3		ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
NM9100 II	19,800円	無	無	無	無	2	本体, ACケーブルのみ	㈱日本マイコン流通センター
PC-PR202	8,000円	無	無	無	無	2		㈱ＯＡシステムプラザ横浜店

EPSON

HG-2500PC	118,000円	有	無	有	有	4	3ケ月保証, ダブルピンシートフィーダ付	中京マイコン㈱
VP-2000PC	104,000円	有	有	有	有	5	新古品	㈱日本マイコン流通センター
HG-2500	95,000円	有	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
VA-3000	89,800円	有	無	無	有	4	ビデオプリンター	㈱ＯＡシステムプラザ横浜店
VP-1000PC	68,800円	有	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
VP500	59,800円	有	有	無	有	3	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ
AP-500	50,000円	有	有	有	無	5	展示品	パソコンランド事業㈱
AP-800	49,500円	有	有	有	有	4		㈱ＯＡシステムプラザ横浜店
AP-500PC	39,800円	有	有	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
UP-130K	35,800円	有	有	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター

キヤノン

BJ-130J(バブルジェット)	128,000円	有	有	有	有	5	新品在庫	イヨ電子

SHARP

IO-730	160,000円	有	無	無	有	3	カットシートフィーダ, ロールホルダ付	マイコンビル
IO-735X(カラーインクジェット)	148,000円	有	有	有	有	5	新品在庫	イヨ電子
MZ-1P29	65,000円	有	有	有	有	5		（有）石田電器
CZ-8PK5	44,000円	有	有	有	有	5		メディア旭川
CZ8PK6	38,000円	有	有	無	有	4	トラクタ付	サンエコー
CZ-8PC1	29,000円	有	無	有	有	3	X1用熱転写	（有）マイクロアーツ
CZ-8PC2	28,000円	有	無	無	有	4		㈱サンマックス
CZ800P	18,000円	有	無	無	有	3	X1用ドットプリンタ	㈱日本マイコン流通センター
MZ-1P11A	16,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
CZ-8PN1-2	1,980円	有	有	有	有	5	メーカー処分, CZ-8PN1用	中京マイコン㈱

スター精密

CR-3410CL	49,800円	有	無	有	有	4	PCシリーズ対応(80桁)	㈱ユーバース京都店
TX-24CL	24,800円	無	無	無	有	3		横浜サードウェーブ鶴見店
TR-24X	19,800円	有	無	有	有	4	X-1, X-68K用24ピン熱転写	㈱ユーバース（日本橋店）
TR-24	15,000円	無	無	無	有	3		㈱マイコンショップ西神戸
TR-24	9,800円	有	無	有	有	3	第一水準のみ	㈱ユーバース京都店

精工舎

SL-80MK	21,800円	有	無	無	有	3	24ドット漢字プリンタ	㈱日本マイコン流通センター
GP-700M	19,800円	有	無	有	有	3	9ドットカラープリンタ	㈱日本マイコン流通センター
GP-550E	18,800円	有	無	有	有	3	漢字プリンタ	㈱日本マイコン流通センター
GP-700M	9,800円	有	無	無	有	4		フレックス四日市

SONY

HBP-F1	24,800円	有	無	有	有	3		横浜サードウェーブ鶴見店

松下

FS-PA1	29,800円	無	無	無	有	3		横浜サードウェーブ鶴見店
CF-2301	7,000円	無	無	有	有	3	マニュアルなし	（有）マイクロアーツ

ハル研

HWP-10	13,000円	有	有	有	有	5	98用ハンディプリンターIF付	フューチャーランド北本

富士通

FMPR-203	100,000円	有	無	無	無	3	ワープロソフト付	パソコンランド事業㈱
MB27410	38,000円	無	無	無	無	3		（有）FM-LAB釧路

ブラザー

M-1024 II	39,800円	有	有	有	有	4		横浜サードウェーブ鶴見店
M-1009X	9,800円	無	無	無	有	4		フレックス四日市

ワープロ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
文豪mini7HR	168,000円	有	有	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
文豪mini7HG	118,000円	有	有	有	有	5		㈱マイコンランド
文豪mini7HG	110,000円	有	有	有	有	5	新品, ビデオM付	ＩＣランドキタジマ
文豪mini5HD	100,000円	有	有	有	有	5	展示品	フューチャーランド北本
文豪mini5HS	84,000円	有	有	有	有	5	展示品	フューチャーランド北本
PWP50HA	80,000円	有	無	有	有	3	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ
文豪mini7H	70,000円	有	無	無	無	3		マイコンビル
PWP70	69,800円	有	有	無	有	3	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ
PWPCARY WORD	59,800円	有	有	無	有	4	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ
文豪mini5 CARY WORD	43,000円	有	有	有	有	5	メモリー増設	サンエコー

EPSON

ワードバンクGT	64,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
ワードバンク2NOTE2	59,800円	有	有	有	有	4	程度上	㈱ユーバース京都店

キヤノン

キャノワード350	54,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター

三洋

SWP-360	85,000円	有	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
SWP-340	68,000円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター

SHARP

WD-5500	298,000円	有	無	無	有	3	ディスプレイセットで	㈱日本マイコン流通センター
WD-A700	152,000円	有	有	有	有	5		イヨ電子
WD-A700	120,000円	有	有	有	有	5	展示品	マイコンショップパートナー
WD-850	99,000円	有	有	有	有	5		メディア旭川
書院WD-641	90,000円	有	無	有	無	3		マイコンビル
WD-580	88,000円	有	有	有	有	5		イヨ電子
WV-500	72,000円	有	無	有	有	5	プリンター, 3.5インチドライブ	㈱サンマックス
WD-A700	69,800円	有	有	有	有	4	展示品	（有）リードコナン

東芝

ルポ90F	59,800円	有	無	無	有	5		ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
JW-R70F II	20,000円	有	無	有	有	3	イメージスキャナ	マイコンビル

松下

U1pro501	115,000円	有	有	有	有	5	新品, 在庫1台	イヨ電子
UIP501AI	109,000円	有	有	有	有	5	展頭展示処分品!	㈱メルバ
U1PRO501	85,000円	有	無	無	無			（有）FM-LAB釧路
FW-K101	54,800円	有	無	無	有	3	CRTタイプ	㈱日本マイコン流通センター

日立

BP-1	128,000円	有	有	有	有	5	新品, 在庫1台	イヨ電子

富士通

OASYS100FX II セット	380,000円	有	無	有	有	4		（有）FM-LAB釧路
OASYS30AX	161,000円	有	有	有	有	5	新品同様	㈱ユーバース（日本橋店）
OASYS30SX	152,000円	有	有	有	有	5	新品同様	㈱ユーバース（日本橋店）
OASYS30ms	98,000円	有	有	有	有	5	新品, 在庫1台	イヨ電子
OASYS 100N	89,800円	有	無	無	有	3	CRTタイプ, 5"フロッピー内蔵	㈱日本マイコン流通センター
OASYS30SF-S	85,000円	有	無	無	無	4		（有）FM-LAB釧路
F-ROM11D	69,000円	有	有	有	有	5		メディア旭川
オアシスラクトF2	30,000円	有	無	無	有	4	プリンター付	パソコンランド事業㈱

ゲーム基板

アイレム

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
R-TYPE II	128,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
RTYPE-II	120,000円	有	有	有	有	5		テクナート
エックスマルチプライ	98,000円	有	有	有	有	5		パワードサービス
Xマルチプライ	70,000円	有	有	有	有	5		テクナート
X-マルチプライ	68,000円	有	有	有	有	4	ロムキット有	㈱玉屋
エックスマルチプライ	60,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
ドラゴンブリード	60,000円	有	有	有	有	4	ロムキット有	㈱玉屋
ドラゴンブリード	58,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
トンマ	58,000円	有	有	有	有	4	ロムキット有	㈱玉屋

R-TYPE	45,000円	有	有	有	有	4		パワードサービス
R-TYPE	35,000円	有	無	有	有	4		タイムマシン
ビジランテ	35,000円	有	有	無	有	4		㈱ケイアイシー
四川省	35,000円	有	有	無	有	4		㈱ケイアイシー
ビジランテ	28,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
四川省	18,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
迷宮島	15,000円	有	有	有	有	5		テクナート
R-TYPE II	13,000円	有	有	有	有	5		パワードサービス
スパルタンX	10,000円	有	有	有	有	4		パワードサービス
スペランカー	6,000円	有	有	有	有	4		パワードサービス

SNK

スカイアドベンチャー	65,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
ストリートスマート	65,000円	有	有	有	有	5		テクナート
麻雀夏物語	50,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー
原始島	45,000円	有	有	有	有	5		パワードサービス
原始島	45,000円	有	有	有	有	5		テクナート
脱獄	38,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
スカイソルジャー	35,000円	有	有	有	有	5		パワードサービス
サイコソルジャー	30,000円	有	有	有	有	5		テクナート
麻雀ファンクラブ	30,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー
アイドル麻雀	24,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー
サイコソルジャー	20,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー
怒号層圏	13,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー
アテナ	5,000円	有	有	有	有	4		パワードサービス

カプコン

ファイナルファイト	208,000円	有	有	有	有	5		テクナート
1941	208,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ファイナルファイト	205,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
天地を喰らう	135,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
エリア88	135,000円	有	有	有	有	5		テクナート
天地を喰らう	135,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー
エリア88	130,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
エリア88	125,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー
ストライダー飛竜	115,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー
ウィロー	115,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー
ウイロー	105,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
ストリートファイター	88,000円	有	有	有	有	5	P付	パワードサービス
大魔界村	80,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ロストワールド	68,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー
マッドギア	38,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
1943(改)	30,000円	有	有	無	有	4		㈱ケイアイシー
ドカベン	28,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
虎への道	24,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー
1943	23,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
マッドギア	23,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー
ブラックドラゴン	20,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
魔界村	20,000円	有	有	有	有	5		テクナート
1943	20,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー
サイドアームズ	18,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
F1ドリーム	18,000円	有	有	有	有	4		パワードサービス
F1ドリーム	18,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー
魔界村	17,000円	有	有	有	有	4		パワードサービス
ブラックドラゴン	15,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー
サイドアームズ	14,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
セクションZ	12,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
魔界村	9,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー

キューゴ

エアーウルフ	10,000円	有	有	有	有	4		パワードサービス

コナミ

グラディウスIII	148,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
グラデウスIII	140,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
グラディウスIII	138,000円	有	有	有	有	5		テクナート
グラディウスIII	130,000円	有	有	有	有	5		パワードサービス
グラディウスII	65,000円	有	有	無	有	4		㈱ケイアイシー
サンダークロス	65,000円	有	有	無	有	4		㈱ケイアイシー
グラディウスII	63,000円	有	有	有	有	5		パワードサービス
クォース	60,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
キューブリック	58,000円	有	有	有	有	4	マザーボード, ロム有	㈱玉屋
クォース	58,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
グラディウスII	58,000円	有	有	有	有	4	マザーボード, ロム有	㈱玉屋
グラディウスII	53,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー
MIA	53,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー
サンダークロス	45,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
クォース	45,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ガルカ	45,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー
ライフフォース	38,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
A-JAX	38,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー
サラマンダ	35,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ドラキュラ	35,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー
沙羅曼蛇	27,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー
キューブリック	25,000円	有	有	有	有	4		パワードサービス
コンバットスクール	25,000円	無	有	有	有	4	P付	パワードサービス
キューブリック	20,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
クレイジーコップ	20,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー
グリーンベレー	8,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー
少林寺ロード	7,000円	有	有	無	有	4		㈱ケイアイシー

サン電子

上海II	45,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
上海II	45,000円	有	有	無	有	4		㈱ケイアイシー

ジャレコ

ザ・ロード・オブ・キング	118,000円	有	有	有	有	4	ロムキット有	㈱玉屋
プラスアルファ	55,000円	有	有	有	有	5		テクナート
天聖龍	53,000円	有	有	有	有	5		パワードサービス
P-47	48,000円	有	有	有	有	4	ロムキット有	㈱玉屋
P-47	45,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
天聖龍	45,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
天聖龍	45,000円	有	有	有	有	5		テクナート
銀河任侠伝	15,000円	有	有	有	有	5		テクナート
大霊界	13,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
アーガス	11,000円	有	有	無	有	4		パワードサービス
エクセライザー	7,000円	有	有	有	有	4		パワードサービス

セガ

シャドウダンサー	138,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
ブロックシード	120,000円	有	有	有	有	5		テクナート
テトリス	118,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
テトリス	100,000円	有	有	有	有	5		テクナート
スーパーマスターズゴルフ	98,000円	有	有	有	有	4	フロッピーキット有	㈱玉屋
究極のオセロ	98,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ゴールデンアックス	88,000円	有	有	有	有	5		パワードサービス
クラックダウン	85,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
クラックダウン	78,000円	有	有	有	有	4	フロッピーキット有	㈱玉屋
フラッシュポイント	58,000円	有	有	有	有	4	ロムキット有	㈱玉屋
モンスターレア	55,000円	有	有	有	有	4	ロムキット有	㈱玉屋
フラッシュポイント	55,000円	有	有	有	有	5		テクナート
レッスルウォー	50,000円	有	有	有	有	4	ロムキット有	㈱玉屋
フラッシュポイント	48,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
獣王記	48,000円	有	有	有	有	4	ロムキット有	㈱玉屋
カルテットII	35,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
ファンタジーゾーン	35,000円	有	有	有	有	4	ロムキット有	㈱玉屋
フリッキー	12,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
サウロ	10,000円	有	有	有	有	4		パワードサービス
アッポー	10,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ロボレス2001	10,000円	有	有	有	有	5		テクナート
フリッキー	9,000円	有	有	有	有	4		パワードサービス
脱子ちゃん雀荘	8,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋

セタ

スーパーリアル麻雀PIII	60,000円	有	有	有	有	5		テクナート
スーパーリアル麻雀PIII	43,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー
スーパーリアル麻雀PII	15,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ウィッツ	15,000円	有	有	有	有	5		テクナート
リアル麻雀I〜IV	7,000円	有	有	無	有	4		㈱ケイアイシー
スーパーリアル麻雀PII	5,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー

タイトー

メガブラスト	90,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ドンドコドン	85,000円	有	有	有	有	5		テクナート
忍者ウォーリアーズ	80,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ドンドコドン	75,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
達人	70,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
ファイナルブロー	70,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ファイナルブロー	65,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー
大旋風	60,000円	有	有	有	有	5		パワードサービス
ぺんぺろぺい	47,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
究極タイガー	45,000円	有	有	有	有	4		パワードサービス
大旋風	45,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー

ハレーズコメット	40,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー
ファイテングホーク	35,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
サイバリオン	35,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー
ツインイーグル	30,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ニュージーランドストーリー	30,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー
ラスタンサーガ	30,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー
飛翔鮫	28,000円	有	有	有	有			(有) サンカン
レインボーアイランド	27,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー
功里金団	25,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
バブルボブル	25,000円	有	有	無	有	4		㈱ケイアイシー
功里金団	25,000円	有	有	有	有	5		パワードサービス
ドクタートッペル	23,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
リターンオブインベーダー	18,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
功里金団	18,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー
フリップル	10,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ビットアンドラン	9,000円	有	有	有	有	4		パワードサービス
エレベーターアクション	6,000円	有	有	有	有	4		パワードサービス
グレートソードマン	3,000円	有	有	有	有	4		パワードサービス

ダイナックス

麻雀フライデ	45,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
麻雀フライデー	38,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
華の舞	25,000円	有	有	有	有	4	パネル用シール付	㈱玉屋
麻雀華の舞	20,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
麻雀デリンジャー	15,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
麻雀華弥生	13,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー
麻雀華弥生	10,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン

データイースト

シークレットエージェント	80,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ロボコップ	55,000円	有	有	有	有	5		テクナート
サイオニクスオスカー	30,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
SRD	20,000円	有	有	有	有	4		パワードサービス

テクノスジャパン

スーパーマスターズ	90,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ダブルドラゴンII	65,000円	有	有	有	有	5		テクナート
西遊降魔録	33,000円	有	有	有	有	4		パワードサービス
ビーチバレー	28,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
西遊降魔録	18,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー
エキサイティングアワー	9,000円	有	有	有	有	4		パワードサービス

テクモ

ダイナマイトデューク	70,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ジェミニウイング	30,000円	有	有	有	有	5		テクナート
アルプスの戦士	20,000円	有	有	有	有	5		テクナート
アルゴスの戦士	16,000円	有	有	有	有	4		パワードサービス

東亜プラン

鮫・鮫・鮫	98,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
ゼロウィング	85,000円	有	有	有	有	5		パワードサービス
ゼロウイング	68,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
ツインコブラ	45,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
ヘルファイヤー	30,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー

ナムコ

マーベルランド	188,000円	有	有	有	有	5		テクナート
バーニングフォース	158,000円	有	有	有	有	4	ロムキット有	㈱玉屋
ファイネストアワー	148,000円	有	有	有	有	4	ロムキット有	㈱玉屋
アサルト	148,000円	有	有	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
バーニングフォース	145,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
バーニングフォース	140,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー
バーニングフォース	125,000円	有	有	有	有	5		テクナート
フェリオス	125,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー
システムII(新)	110,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー
デンジャラスシード	100,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ワールドスタジアム89	88,000円	有	有	有	有	4	ロムキット有	㈱玉屋
ベラボーマン	85,000円	有	有	有	有	4	パネル付, ロム有	㈱玉屋
スプラッターハウス	80,000円	有	有	有	有	4	ロムキット有	㈱玉屋
ドラゴンスピリット	78,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
パックマニア	78,000円	有	有	有	有	4	ロムキット有	㈱玉屋
妖怪道中記	75,000円	有	有	有	有	4	ロムキット有	㈱玉屋
ロンバーズ	75,000円	有	有	有	有	4	ロムキット有	㈱玉屋
ワールドコート	75,000円	有	有	有	有	4	ロムキット有	㈱玉屋
爆突機銃艇	75,000円	有	有	有	有	4	ロムキット有	㈱玉屋
スプラッターハウス	75,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー
メルヘンメイズ	70,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー
中古システムI	63,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー
ローリングサンダー	45,000円	有	有	有	有	4	ロムキット有	㈱玉屋
ワルキューレの伝説	44,000円	有	有	有	有	5	ROMキット	パワードサービス
バーニングフォース	40,000円	有	有	有	有	5	ROMキット	パワードサービス
イシターの復活	40,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ローリングサンダー	40,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー
インディジョーンズ	33,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー
パックランド	33,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー
源平討魔伝	31,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー
ワールドスタジアム89	28,000円	有	有	有	有	5	ROMキット	パワードサービス
ワールドスタジアム	22,000円	有	有	有	有	5	ROMキット	パワードサービス
スプラッターハウス	22,000円	有	有	有	有	5	ROMキット	パワードサービス
ドルアーガーの塔	18,000円	有	有	無	有	4		㈱ケイアイシー
スーパーゼビウス	18,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ドルアーガの搭	18,000円	有	有	有	有	5		テクナート
フォゾン	18,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ドラゴンバスター	18,000円	有	有	有	有	5		テクナート
バラデューク	18,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ブラストオフ	15,000円	有	有	有	有	5	ROMキット	パワードサービス
ギャプラス	15,000円	有	有	有	有	4		パワードサービス
バラデューク	13,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー
ギャプラス	13,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー
ドラゴンスピリット	12,000円	有	有	有	有	5	ROMキット	パワードサービス
ニューラリーX	12,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー
モトス	11,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー
ゼビウス	10,000円	有	有	有	有	5		テクナート
グロブダー	10,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー
スカイキッド	9,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー
メトロクロス	8,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー
ブレイザー	7,000円	有	有	有	有	5	ROMキット	パワードサービス
ゼビウス	6,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー
爆突機銃艇	5,000円	有	有	有	有	5	ROMキット	パワードサービス
ギャラガ	5,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー

日本物産

麻雀トリプルウォーズ	128,000円	有	有	有	有	4		タイムマシン
トリプルウオーズ	128,000円	有	有	有	有	5		テクナート
AVマージャン	98,000円	有	有	無	有	4		タイムマシン
ビッグファイター	55,000円	有	有	有	有	5		テクナート
アームドF	35,000円	有	有	有	有	5		テクナート
麻雀ギャルの告白	25,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
麻雀ギャルの告白	25,000円	有	有	有	有	5		テクナート
テレフォン麻雀	25,000円	有	有	有	有	5		テクナート
麻雀お嬢さん	18,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
麻雀刺客	18,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
麻雀Gメン89	18,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
ホレホレ大作戦	18,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
麻雀殺人事件	15,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
テラクレスタ	11,000円	有	有	有	有	4		パワードサービス

ビデオシステム

スーパーフォーミュラー	222,500円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
スーパーバレーボール	98,000円	有	有	有	有	5		パワードサービス
スーパーバレーボール	80,000円	有	有	有	有	5		テクナート
麻雀夏物語	58,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
アイドル麻雀放送局	38,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
ラビオレプス	28,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋

フェイス

麻雀学園II	13,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー

ホームデータ

麻雀個人教授	20,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
麻雀ビタミンC	20,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
麻雀個人教授	15,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
麻雀クリニック	15,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン

ユーガ

麻雀学園	11,000円	有	有	有	有			(有) サンカンパニー

UPL

オメガファイター	40,000円	有	有	有	有	5		パワードサービス
オメガファイター	38,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋

その他

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FMAV-401	38,000円						ステレオMUSICBOX	(有) FM-LAB釧路
FM60-401	38,000円						MIDIカード	(有) FM-LAB釧路
PC-8801-18	29,800円	有	無	有	有	3	ビデオデジタイズユニット	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801-23	24,800円	有	有	有	有	5	サウンドボードII	メディア旭川
PC-8801-17	23,000円						ビデオアートボード	(有) FM-LAB釧路
PC-PR201-02K	18,000円	有	有	有	有	5	PR201・101用,第2水準ROM	フューチャーランド北本
モデムPC-CM202	18,000円	有	有	有	有	5	新品	ICランドキタジマ
PC-9801-09	17,000円	有	有	有	有	5	98用640KFD用インターフェース	フューチャーランド北本
PC-8801-11	10,000円	無	無	有	有	3	PC-8801mkII用サウンドボード	横浜サードウェーブ鶴見店
PC-PR201H-02	8,000円	有	無	有	無	4	201H用2水ROM	(有) マイクロアーツ
PC-DR330	8,000円	無	有	有	無	3	データコーダー	フューチャーランド北本
PC-PR101-03	8,000円	有	無	有	有	5	PR101・L・F用トラクター	フューチャーランド北本
PC-6081(DR310)	6,000円	有	無	有	有	4	データコーダー	フューチャーランド北本
PC-8801SR-01	5,000円	有	無	有	無	4	80S31用I/F	(有) マイクロアーツ
PC-9801-02L	5,000円	有	無	無	無	5	98用128K増設RAM	フューチャーランド北本
PC-DR330	5,000円	無	無	無	無	4		フレックス四日市
PC-DR311	3,800円	有	無	有	無	4		フレックス四日市
PC-6082	3,000円	無	無	無	無	3	レコーダー	ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー

アイワ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
DR-20	6,000円	有	無	無	有	3	MSX信速データレコーダー	(有) マイクロアーツ

SNE

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
サウンドオーケストラ	15,000円	有	有	無	有	3		横浜サードウェーブ鶴見店

オムロン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MD2400H	48,000円	有	無	有	有	4	2400半二重モデム	㈱SRGスタンバイ

サンヨー

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MR-22DR	3,000円	無	無	有	有	3	持ち帰り専用	横浜サードウェーブ鶴見店

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CZ6EB1	74,800円	有	有	有	有	5	X68000用拡張I/Oボックス	㈱日本マイコン流通センター
MZ-1V01	69,800円	有	有	有	有	5	ファクシミリつき,イメージスキャナプリンター	㈱ユーバース京都店
CZ-8NS1	69,000円	有	有	有	有	5	カラーイメージスキャナー	(有) 石田電器
CZ-6TU	20,000円	有	無	有	有	4	チューナー	(有) マイクロアーツ
CZ-8BR1	15,000円	有	有	有	有	5	立体映像セット,X1・X1ターボ専用	ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
CZ-8BS1	13,000円	有	無	無	有	4	FMボード	(有) マイクロアーツ
MZ-1U01	10,000円	無	無	無	無	4	MZ2000用,拡張ユニット	㈱ユーバース(日本橋店)
電子手帳PA7000	10,000円	有	有	有	有	5	新品	ICランドキタジマ
CZ-8DT2	9,000円	有	有	有	有	5	メーカー処分	中京マイコン㈱
CZ-8RL1	7,500円	無	無	無	無	3	X1データレコーダー	(有) マイクロアーツ
CZ-8DT2	5,800円	有	有	有	有	5	新品限定品	㈱日本マイコン流通センター

デジック

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
LP-86X	15,000円	有	有	有	有	5	ライトペン,X1ターボ専用	ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー

松下

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FS-JH1	95,000円	有	無	有	有	4	ジョイハンドル	(有) マイクロアーツ
NV-200	43,000円	有	無	有	有	5	Cカセットデッキ・キット付	フューチャーランド北本
FS-CA1	18,000円	有	無	無	有	3	音源ユニット	(有) マイクロアーツ
RQ-8030	3,000円	無	無	有	有	3	データレコーダー	横浜サードウェーブ鶴見店

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ハードディスクFMHD411	138,000円	有	有	有	有	5		(有) FM-LAB釧路
CD ROMユニットFMCD-102	98,000円	有	有	有	有	5		(有) FM-LAB釧路
拡張RAM2M FM60AM2M	80,000円	有	有	有	有	5		(有) FM-LAB釧路
80287数値演算FM60-351	50,000円							(有) FM-LAB釧路
拡張RAM1M FM60EM1M	50,000円	有	有	有	有	5		(有) FM-LAB釧路
拡張RAM1M FMTMIM	43,000円	有	有	有	有	5		(有) FM-LAB釧路
I/O拡張ユニットFMT-601	35,000円	有	有	有	有	5		(有) FM-LAB釧路
日本語MS-OS/2 B263A100	30,000円	有	有	有	有	5		(有) FM-LAB釧路
FM60-251	30,000円	有	有	有	有	5	16ドット表示カード	(有) FM-LAB釧路
モデムカード1200 FM50LMD202	20,000円							(有) FM-LAB釧路
音声認識カードFM77-421	20,000円							(有) FM-LAB釧路
F-BANK A2835480	18,000円	有	有	有	有	5		(有) FM-LAB釧路
CD辞書検策B283F900	15,000円	有	有	有	有	5		(有) FM-LAB釧路
SCSIカードFM30-121	10,000円							(有) FM-LAB釧路
日本語MS/DOS B276A100	10,000円	有	有	有	有	5		(有) FM-LAB釧路
ハンディI/F FM60-143	6,000円	有	有	有	有	5		(有) FM-LAB釧路
LSW-FMR	5,000円	有	有	有	有	5	プリンタ切替器	(有) FM-LAB釧路
B283B900	4,000円	有	有	有	有	5	通信タスクモニタ	(有) FM-LAB釧路

メルコ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
EMJ-2000MK2	42,000円	有	有	有	有	5	新品	ICランドキタジマ

ロジテック

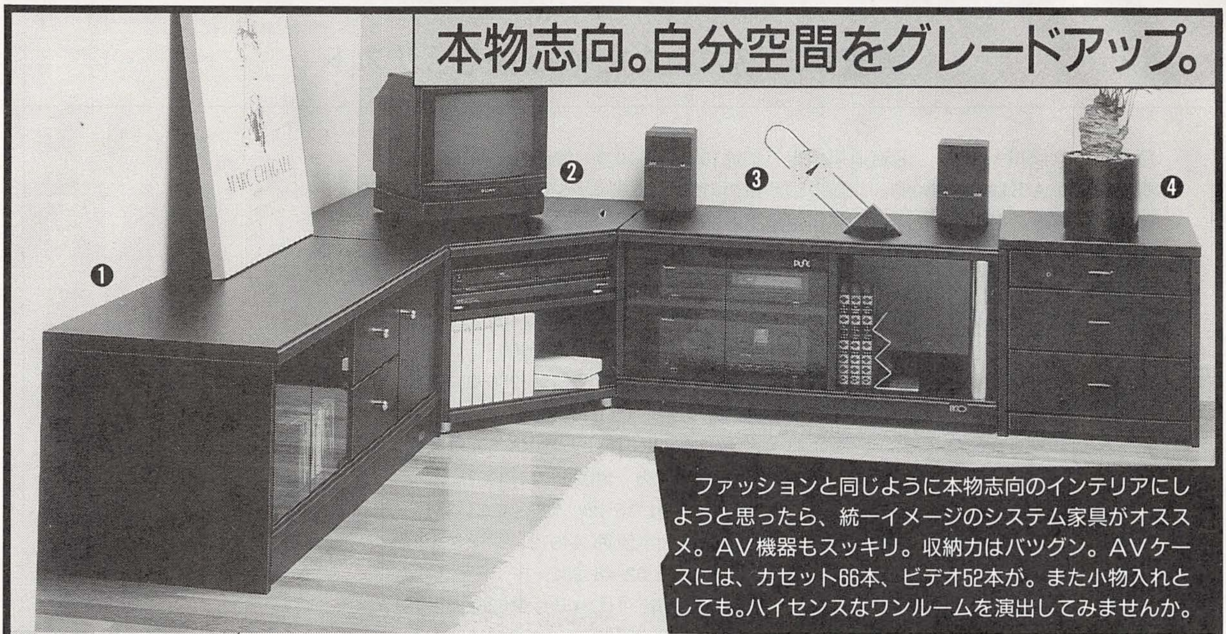
型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
LHD-34VE	103,000円	有	有	有	有	5	新品	ICランドキタジマ

調査にご協力いただいた販売店リスト

■メディア旭川：〒070　北海道旭川市三条通10丁目右10号　☎0166-25-9801
■ＦＭ－ＬＡＢ釧路：〒085　北海道釧路市旭町30-12 尾崎ビル1F　☎0154-22-4408
■㈲石田電器：〒085　北海道釧路市堀川町2-32　☎0154-25-6168
■パソコンランド事業：〒080　北海道帯広市西2条南7丁目17 早川ビル2F　☎0155-24-4648
■㈲リードコナン：〒020　岩手県盛岡市上田4-21-26　☎0196-22-4661
■北越テクニカ東三条店：〒955　三条市興野2-2-50　☎0256-32-3466
■ＩＣランドキタジマ：〒308　茨城県下館市女方5　☎0296-28-0050
■パソコンショップ電商：〒320　栃木県宇都宮市鶴田町2766　☎0286-35-2716
■フューチャーランド北本：〒364　埼玉県北本市本宿2-40　☎0485-91-2199
■Ｔ・ＺＯＮＥ大宮店：〒330　埼玉県大宮市宮原町3-515-2　☎048-652-1831
■ＯＡショップアクソン：〒381　長野県長野市居町38　☎0262-44-3037
■マイコンランド上田：〒386　長野県上田市中央西1-15-28　☎0268-24-3515
■パソコンシティ２０００：〒396　長野県伊那市大字伊那3446-21 シマダヤバラエティストア2F　☎02657-3-6226
■イヨ電子㈱：〒382　長野県須坂市横町301-1　☎0262-48-2399
■マイコンショップパートナー：〒387　長野県更埴市星代2451　☎0262-72-1817
■ホビースペースコスモス：〒392　長野県諏訪市小和田25-4　☎0266-58-7432
■サンエコー：〒134　東京都江戸川区中葛西2-4-52　☎03-877-5528
■㈱キョーワインターナショナル：〒141　東京都品川区東五反田4-7-26 塚本ビル1F　☎03-448-0832
■㈱日本マイコン流通センター：〒150　東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F　☎03-463-4455
■聖和ライフサービス：〒142　東京都品川区旗の台5-1-6 周ビル3F　☎03-785-7855
■㈱玉屋：〒168　東京都杉並区和泉2-1-26　☎03-323-5524
■タイムマシン：〒183　東京都府中市新町3-15-5　☎0423-67-1129
■フォーネクスト立川店：〒190　東京都立川市錦町1-2-4 田坂ビル3F　☎0425-28-1933
■日本パソコンセンター：〒210　神奈川県川崎市川崎区渡田山王町15-8　☎044-355-5000
■㈲サンカンパニー：〒215　神奈川県川崎市麻生区東百合丘2-20-11　☎044-954-9459
■㈱ＯＡシステムプラザ　横浜店：〒220　神奈川県横浜市西区南幸2-20-11 NSビル2F　☎045-314-6634
■横浜サードウェーブ鶴見店：〒230　神奈川県横浜市鶴見区中央5-10-23　☎045-505-2880
■㈱サンマックス：〒243　神奈川県厚木市旭町3-9-15　☎0462-29-6171
■マイクロアーツ：〒228　神奈川県座間市入谷5-2591-19-2F　☎0462-54-3300
■㈱メディアショップハイランド：〒239　神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6　☎0468-48-3290
■コム・イン浜松店：〒430　静岡県浜松市田町227-16 地産ビル3F　☎0534-55-1781
■ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー：〒444　愛知県岡崎市康生通西2-20-2 シビコ3F　☎0564-23-4960
■中京マイコン株式会社：〒460　愛知県名古屋市中区大須3-14-43 第2アメ横ビル2F　☎052-242-1156
■パソコンショップ　コムライン：〒448　愛知県刈谷市新富町4-77　☎0566-21-8073
■フレックス四日市店：〒510　三重県四日市市鵜ノ森2-2-1 堀田ビル2F　☎0593-53-7503
■無線パーツ㈱：〒930-11　富山市掛尾町297-1　☎0764-21-6822
■ユーバース日本橋店：〒556　大阪市浪速区日本橋4-5-11 椿本ビル2F　☎06-631-4016
■テクナート：〒556　大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F　☎06-643-7641
■㈱スタンバイ：〒556　大阪市浪速区日本橋5-7-19 KMビル　☎06-641-1971
■ユーバース京都店：〒600　京都市下京区烏丸通仏光寺下ル大政所町673 峯ビル5F　☎075-341-1444
■無線パーツ㈱富山店：〒939　富山県富山市掛尾町2971　☎0764-21-6822
■㈱マイコンショップ西神戸：〒653　兵庫県神戸市長田区西尻池町2-5-18　☎078-611-4194
■メルバ高知：〒780　高知市北川添45-3　☎0888-83-1612
■パワードサービス：〒816　福岡市博多区諸岡4-29-23　☎092-572-4110
■パソコンショップオオヤマ：〒902　沖縄県那覇市長田2-12-15　☎0988-53-0710

ビップハウス特選ショップ

本物志向。自分空間をグレードアップ。



ファッションと同じように本物志向のインテリアにしようと思ったら、統一イメージのシステム家具がオススメ。AV機器もスッキリ。収納力はバツグン。AVケースには、カセット66本、ビデオ52本が。また小物入れとしても。ハイセンスなワンルームを演出してみませんか。



側面にも収納できる使いやすいコーナー

ピュアAVシリーズ

①
- ●商品番号 110-45G2HD
- ●分割払金(月) 3,690円×6回
- ●現金価格 20,500円
- ●分割価格 22,140円
- ●荷造り送料 1,000円

②
- ●商品番号 AVコーナー
- ●分割払金(月) 3,570円×6回
- ●現金価格 19,800円
- ●分割価格 21,420円
- ●荷造り送料 1,000円

③
- ●商品番号 90-45GP
- ●分割払金(月) 3,030円×6回
- ●現金価格 16,800円
- ●分割価格 18,180円
- ●荷造り送料 1,000円

④
- ●商品番号 AVケース3段チェスト
- ●分割払金(月) 3,430円×3回
- ●現金価格 9,800円
- ●分割価格 10,290円
- ●荷造り送料 1,000円

〈サイズ〉(幅×奥行×高さmm)①組立式・1180×453×432②組立式・475×867×432③組立式・900×453×432④組立式・450×450×450〈材質〉天板・前板：スターウッド転写加工、側板：プリント化粧合板〈色〉ブラック

セットでご注文の方に割引き特典があります。電話でお問い合わせください。

3点セット特価販売

※単品でもご注文可。問い合わせはお電話で。



〈サイズ〉(幅×奥行×高さmm)②組立式・475×867×432⑤組立式・1100×453×432⑥595×453×432〈材質〉天板・前板：スターウッド転写加工、側板：プリント化粧合板〈色〉ブラック

お洒落なコーナーをお部屋に1つ。

ピュアシリーズ3点セット
- ●商品番号 ピュアAV-3
- ●分割払金(月) 4,620円×10回
- ●現金価格 42,000円
- ●分割価格 46,200円
- ●荷造り送料 3,000円

大人気　パソコンデスク



お買得!!

⑦
- ●商品番号 パソコン デスク
- ●分割払金(月) 3,460円×4回
- ●現金価格 12,800円
- ●分割価格 13,840円
- ●荷造り送料 1,000円

⑧
- ●商品番号 回転イス
- ●分割払金(月) 3,460円×4回
- ●現金価格 12,800円
- ●分割価格 13,840円
- ●荷造り送料 1,000円

〈サイズ〉(幅×奥行×高さmm)⑦組立式・640×610×1270　⑧組立式・450×480×780～890

ガス・スプリング式回転イス

ご注文は今スグ、**フリーダイヤル 0120-474154** かハガキで
(受付時間／10:00～20:00)

お支払いは

- ●下記の方法でご送金ください。商品発送はお振込み確認後お送り致します。
  - ①振り込み：協和銀行花畑支店(普通)No.195541㈱ビップハウス(電信にてお願い致します。)
  - ②現金書留：住所・氏名・電話番号・商品番号を書いて送って下さい。
  - ③分割払い：第1回目ご入金確認後商品発送。
  - ※第1回目のお支払い時に、荷造り送料が加算されます。
- ●在庫、税込価格、送料をご確認ください。(送料、1ヶロ¥1,000 沖縄・離島は応相談)

※表示金額は税込み価格です。

- ●商品番号
- ●住所(郵便番号)
- ●氏名(フリガナ)・捺印
- ●18才未満の方は保護者氏名(フリガナ)・捺印
- ●電話番号(市外局番)
- ●支払い方法

41円　121

東京都足立区花畑3-13-11
㈱ビップハウス
マイコンB②係

株式会社ビップハウス
東京都足立区花畑3-13-11 ☎03(860)8601～2

つまり、IPLがいい。

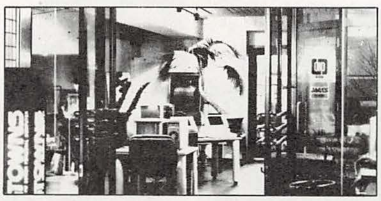
私共IPLは、ユーザーと製品との出会いの場面を創りたいと考えます。
コンピュータは生き物です。
お届けしたあと、きちんとした呼吸が出来る様、最高の努力を重ね続けています。
（安心の3倍の保証、独自のクレジットシステム、初期不良交換3ヶ月、添削付通信教育、
キーボードレッスン、代替機の貸出し、全国無料出張サービスetc……）
これからもIPLは、時代のニーズの先端についてさまざまな場面を
皆様にお届けしたいと願うものです。
それでは、私たちIPLのシステムセットを紹介させて頂きます。

購入ガイダンス

製品の選択 → 価格とクレジット → 安心の保障 → サポート → 買い替(中古) → お届けは…

製品の選択

IPLでは、お客様のニーズに合った製品のより良い環境を創るため、各メーカーとの親密な関係を基に、製品の組み立てを計っています。また大型コンピュータによるLAN、ON LINEを構築。独自のシュミレーションをした上で新製品の情報提供を行うのをはじめ、セット構成、購入後の拡張にも対応。お申し込み前後の新製品発表も心配いりません。



価格とクレジット

IPLならではのクレジットシステムは、あらゆるニーズに対応しています。月々のお支払いは1,000円から。しかも電話をするだけで簡単に手続きができます。

●ステップアップクレジット
お客様のライフスタイルに合せて、お支払い額を設定。一回払いから最長84回まで自由自在、ボーナス払いも1年目0円から、2年目10,000円というように年毎にステップアップ。

●カレッジクレジット
大学生や専門学校生を対象にしたクレジット。低額の支払いから始めて、就職したら増額というように収入に合せた設定が可能。（保証人の必要な場合あり）8ヶ月先からのお支払いも可能です。

●ボーナス払い
今なら夏のボーナス一括払いもOK。
夏冬の2回払いもできます。

●8ヶ月先からのお支払い
クレジットは8ヶ月後からのお支払いが可能（8ヶ月までなら自由に設定）

安心な保証

例えば、12ヶ月の商品ならば36ヶ月、6ヶ月の商品ならば18ヶ月と3倍というワイドな保障期間を設けています。

●初期不良交換3ヶ月
IPLでは通常、初期不良交換1週間のところを3ヶ月という長期保証を行っています。

●代替機の無料貸出
なお、IPLではサービスの一環として、本体、モニター、プリンターの無料貸出をしています。（但し、98シリーズ/286シリーズ 5インチに限定）修理の期間でも安心があります。3倍保証と合せて、よりワイドに。

サポート

ハードやソフトを買っても使いこなせないで眠ってしまうことがよくあります。そこでIPLではビギナーの方でも充分使いこなせるまでサポートをしています。

●ビギナーズホットライン
TEL 0467-24-0941
初めてパソコンを手にするあなたが必要とするすべてのことに、あなたの専任の担当者が、あなたの購入リストに従いながらサポートします。

●テクニカルホットライン
TEL 0467-24-2040
各種言語、作成中のプログラムのご相談、買替え等の無料相談窓口です。

●キーボードレッスン
独自に開発したNEC98/EPSON286/386シリーズ（ラップトップを除く）のキーボードレッスン用ソフトプログラムです。 指がキーを覚えます。

●添削付通信教育講座
システムでお求めのお客様ならどなたでも無料で講座が受けられます。

●ネットワークサービス
全国101ヶ所のアクセスポイントをもつIPLネットワークがまもなく完成。モデムを通して、あなたのコンピュータとIPLのデータベースが連結しますから、全国どこででもすばやいサービスが受けられます。

メンテナンス部（修理や代替機等のお問合せ）
TEL 0467-24-0453

買い替えや追加購入も

現在クレジット支払い中の方にも、追加購入、買替えが月々1,000円程度の調整でOK。もちろん下取り、お客様のシステムアップや経済性を考慮しながら、クレジットができます。

●豊富な中古情報
メーカーからの新古品、中古製品も扱っています。製品は入荷時に80項目以上もの検査を行っており安心。しかも6ヶ月の保証付き。

お届けは、全国無料配達

但し、沖縄県は航空便の為、配達料を頂く場合があります。

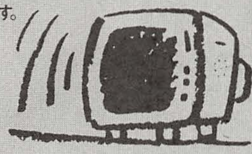
●製品の翌日発送が可能
お振込み後、またはクレジット契約後、翌日発送ができます。

●配送日の指定、特急配送（有料）
忙しいお客様は、ぜひご利用下さい。

■巨人戦内野指定席へご招待　■オリジナルフロッピーディスク
■IPLオリジナルデスクが出来ました。ご利用ください。

TVでも活躍中！

IPLは、販売の他にも皆様の身近で頑張っています。日本テレビ系火曜サスペンス劇場・テレビ朝日系土曜ワイド劇場など、数々の番組内に使用されるコンピュータプログラム等を、制作担当しています。IPLの開発スタッフが、テレビのウラ側でも活躍しています。



ラジオCM放送中!!

IPLでは、皆様に親しみを込めて、ラジオCMにより、お客様にご挨拶を申し上げております。是非お聞き下さい。(ニッポン放送(1240kHz)泉谷しげるの土曜はまかせろ.!!)



巨人戦内野指定席にご招待！

フェア開催中にセットでお買い上げの方に、今年度のヤクルトVS巨人戦(神宮球場)内野指定席へご招待致します。

NEC
PC-8801 mc

NEC

PC-8801 mc

アクセス No.B0301

価格¥848,500➡超特価CALL!!

PC-8801MC MODEL2(8ビットCD-ROM内蔵、88資産フル活用OK、サウンドマシン)……¥199,000
PC-9801RX21(80286＋V30、1MB5＊2FD、HDD内蔵可能)…………¥338,000
PC-KD862S(スピーカ内蔵、ステレオ再生、14"カラーCRT、回転台付き、アナログ)……¥ 99,800
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS(Ver.3.3B)基本セット)…………¥ 18,000
PC-9872R(NEC純製品マウス)…………¥ 10,000
PC-PR150V(10"48ドットカラー漢字67字/秒ハガキ宛名可縮小印字可)……¥ 99,800
今夜も朝までパワフル麻雀2…………¥ 6,800
テトリス…………¥ 6,800
天下統一…………¥ 9,800
斬～陽炎の時代～…………¥ 9,800
アークスII…………¥ 8,800
ブライ上巻…………¥ 8,800
ワンダラーズフロムイース…………¥ 8,700
ドラゴンスレイヤー…………¥ 7,200
三国志II CD付き…………¥ 17,200
巨人VSヤクルト戦(神宮球場内野指定席ご招待)…………プレゼント中
IPLオリジナルブランクディスケット5"2HD(信頼性、耐久性保証。発売記念期間)‥プレゼント中
IPLキーボードレッスン(正しいキーボード操作は、プログラミング上達に格段の差が出ます。)…………★
初期不良期間(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム！)…………★
安心の3倍保証(IPL保証書付き)…………★
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥5,000	×72回	ボーナス	38,500×12回
¥ 8,100	×72回	ボーナス	20,000×12回
¥10,900	×48回	ボーナス	30,000× 8回
¥20,500	×36回	ボーナス	なし
¥10,500	×84回	ボーナス	なし

組み合せ自由

アクセス No.B0302

価格¥437,800➡超特価CALL!!

PC-8801MC model2(8ビットCD-ROM内蔵、88資産フル活用OK、サウンドマシン)……¥199,000
PC-KD862S(スピーカ内蔵ステレオ再生14"カラーCRT回転台付アナログ)…………¥ 99,800
PC-8872(マウス)…………¥ 9,800
PC-PR101TL3(10"高速カラー漢字80字 秒、マルチタイムリボンで経済的)…¥ 69,800
PS88-013-2W(インスタントミュージック)…………¥ 14,000
PS88-014-2W(ミュージックワールド PC-88VA-12が必要)…………¥ 12,400
PV-A1200MK3(300、1200BPS全2重モデム)…………¥ 21,000
PS88-205-2W(NET-ACCESS 88VAを含む88全機種対応)…………¥ 12,000
IPLオリジナルブランクディスケット(信頼性、耐久性保証、発売記念期間)……プレゼント中
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー)…★
初期不良期間(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム！)…………★
安心の3倍保証(IPL保証書付き)…………★
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥2,000	×72回	ボーナス	24,900×12回
¥ 3,000	×60回	ボーナス	24,700×10回
¥ 4,000	×48回	ボーナス	27,100× 8回
¥ 6,100	×72回	ボーナス	なし
¥ 7,100	×60回	ボーナス	なし

アクセス No.B0303

価格¥866,700➡超特価CALL!!

PC-8801MC model2(8ビットCD-ROM内蔵、88資産フル活用OK、サウンドマシン)……¥199,000
PC-9801RX21(80286＋V30、1MB5＊2FD、HDD内蔵可能)……¥338,000
PC-KD862S(スピーカ内蔵、ステレオ再生、14"カラーCRT、回転台付、アナログ)…¥ 99,800
PC-9872R(NEC純製品マウス)…………¥ 10,000
一太郎Ver.4.3(MS-DOS版ワープロソフト、ATOK7素早い文書作成実現)…¥ 58,000
AP-850(初／美しい印字48ドットカラー漢字熱転写はがきからB4縦可)……¥ 96,800
お得なパックII(下書き用マルチタイム、カラーカートリッジリボン、A4用紙200枚パック)……プレゼント中
戦国群雄伝サウンド…………¥ 12,200
ワンダラーズ フロム イース…………¥ 8,700
銀河英雄伝説…………¥ 8,800
今夜も朝までパワフルマージャン2…………¥ 6,800
ジャックニクラウスチャンピオンシップゴルフ…………¥ 8,800
トップマネジメント(ビジネスセンスを磨き実践に役立つシュミレーションゲーム)……¥ 19,800
電話帳電卓＊贈呈(電話番号50人分、スケジュールメモOK 電卓機能付)……★
IPLオリジナルブランクディスケット(信頼性、耐久性保証、発売記念期間)……プレゼント中
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー)…★
初期不良期間(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム！)…………★
安心の3倍保証(IPL保証書付き)…………★
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥3,300	×72回	ボーナス	50,000×12回
¥ 7,800	×72回	ボーナス	23,000×12回
¥ 9,800	×60回	ボーナス	22,200×10回
¥ 9,700	×48回	ボーナス	38,800× 8回
¥12,500	×36回	ボーナス	50,000× 6回

もれなくプレゼント！ IPLオリジナル フロッピーディスク

セットでお求めの方に3.5"or 5"のいずれかを10枚一組でもれなくプレゼントいたします。



アクセス No.B0307

価格¥36,200➡超特価CALL!!

PC-8872U(マウス)…………¥ 9,800
PS88-013-2W(インスタントミュージック)…………¥ 14,000
PS88-014-2W(ミュージックワールド)…………¥ 12,400
初期不良期間(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム！)…………★
安心の3倍保証(IPL保証書付き)…………★
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥1,000	×36回		
¥ 1,500	×24回	ボーナス	なし
¥ 3,000	×12回	ボーナス	なし

アクセス No.B0304

価格¥791,700➡超特価CALL!!

PC-8801MC model2(8ビットCD-ROM内蔵、88資産フル活用OK、サウンドマシン)……¥199,000
CZ-612CBK(メインメモリ2MB40MBHDDFM音源トラックボール付)……¥466,000
CZ-603DBK(高解像度0.31ドット14"チルト台付)…………¥ 84,800
PC-CA402(アナログCRケーブル 15ピン↔15ピン)…………¥ 4,800
XE-1 PRO(ますますゲームをおもしろくするジョイステック)¥9800…プレゼント中
ロードス島戦記…………¥ 9,800
ワンダラーズ フロム イース…………¥ 8,700
信長の野望戦国群雄伝…………¥ 9,800
ジャックニクラウスチャンピオンシップゴルフ…………¥ 8,800
IPLオリジナルブランクディスケット(信頼性、耐久性保証、発売記念期間)……プレゼント中
巨人vsヤクルト戦…………プレゼント中
X68通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー)……★
初期不良期間(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム！)…………★
安心の3倍保証(IPL保証書付き)…………★
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥4,700	×72回	ボーナス	34,300×12回
¥ 7,100	×72回	ボーナス	20,000×12回
¥ 9,500	×84回	ボーナス	なし
¥ 7,600	×60回	ボーナス	26,600×10回
¥18,600	×36回	ボーナス	なし

アクセス No.B0305

価格¥332,900➡超特価CALL!!

PC-8801MC model2(8ビットCD-ROM内蔵、88資産フル活用OK、サウンドマシン)……¥199,000
PC-KD862S(スピーカ内蔵、ステレオ再生、14"カラーCRT、回転台付き、アナログ)…¥ 99,800
ラストハルマゲドン…………¥ 7,800
アークスII…………¥ 8,800
ブライ 上巻…………¥ 8,800
ワンダラーズ フロム イース…………¥ 8,700
初期不良期間(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム！)…………★
安心の3倍保証(IPL保証書付き)…………★
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥1,000	×72回	ボーナス	21,000×12回
¥ 5,300	×60回	ボーナス	なし
¥ 3,000	×48回	ボーナス	20,000× 8回
¥ 4,800	×36回	ボーナス	20,000× 6回
¥10,200	×24回	ボーナス	10,000× 4回

アクセス No.B0306

価格¥332,900➡超特価CALL!!

PC-8801MC model2(8ビットCD-ROM内蔵、88資産フル活用OK、サウンドマシン)……¥199,000
PC-KD862S(スピーカ内蔵、ステレオ再生、14"カラーCRT、回転台付き、アナログ)…¥ 99,800
ラストハルマゲドン…………¥ 7,800
アークスII…………¥ 8,800
ブライ 上巻…………¥ 8,800
ワンダラーズ フロム イース…………¥ 8,700
初期不良期間(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム！)…………★
安心の3倍保証(IPL保証書付き)…………★

¥1,000	×72回	ボーナス	21,000×12回
¥ 5,300	×60回	ボーナス	なし
¥ 3,000	×48回	ボーナス	20,000× 8回
¥ 4,800	×36回	ボーナス	20,000× 6回
¥10,200	×24回	ボーナス	10,000× 4回

IPL 株式会社 アイピーエル
本社:〒248 鎌倉市雪の下4-1-12 商品管理部:鎌倉市雪の下3-4-23
TEL.0467-24-7511 FAX.0467-24-0561 TEL.0467-24-1154

NEC

PC-8801 FE2
PC-98 DO
PC-9801 RA21

テクニカルホットライン、ビギナーズホットライン
に始まって、全国のオーダーテレフォンまで。

ORDER TELEPHON 電話受付：AM10：00～PM8：00（水曜定休日）FAX受付：24時間受付

●本社——0467-24-7511
●大阪——06-311-2736

札幌……011-621-1444　青山……03-470-0061
仙台……022-266-0531　広島……082-293-7881
銀座……03-541-3058　福岡……092-481-2644



システムを知的にコーディネイト

NEC

PC-8801 FE2

アクセス No.B0308
価格¥162,900➡超特価CALL!!

品名	価格
PC-8801FE2（8ビット家庭用TV接続OKサウンド機能搭載）	¥119,000
大戦略III	¥9,800
信長の野望 戦国群雄伝	¥9,800
ワンダラーズ フロム イース	¥8,700
テトリス	¥6,800
銀河英雄伝説	¥8,800
添削付通信講座（信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー）	★
初期不良期間（ワイドに3ヶ月間の新品交換システム！）	★
安心の3倍保証（IPL保証書付き）	★

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

月々	回数	ボーナス
¥1,000	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥3,300	×48回	ボーナス なし
¥3,000	×24回	ボーナス 20,000× 4回

こんなにかかる修理費用



プリンタヘッド交換¥29,500以上/98シリーズメインボード交換¥21,600以上/ドライブ交換¥13,200以上

PC-98 DO

アクセス No.B0309
価格¥744,200➡超特価CALL!!

品名	価格
PC-98DO（98モード＋88モード、サウンド機能内蔵のニューマシン！）	¥298,000
PC-KD863G（PCエンジンゲーム機能内蔵スピーカー回転台付15″カラー）	¥138,000
まいとーく（高速通信効率経済的にデータ転送株式ホームトレーディング対応）	¥28,000
PV-A2400MNP5（MNPクラス、2400bpsモデム）	¥54,800
PS98-017-HMW（日本語MS-DOS（Ver3.3B）基本セット）	¥18,000
P1 EXE Plus（作画、写真取込可カード型コマンドメニュー採用、線画図形可）	¥58,000
LED-392R（3.5インチ2HD 2DDデュアルフロッピーディスク）	¥79,800
SR-007（キャスター付き4段ラック）	¥24,500
ワンダラーズ フロム イース	¥8,700
大戦略III	¥9,800
テトリス	¥6,800
トップマネジメント（ビジネスセンスを磨き実践に役立つシュミレーションゲーム）	¥19,800
IPL キーボードレッスン（正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます）	★
初期不良期間（ワイドに3ヶ月間の新品交換システム！）	★
安心の3倍保証（IPL保証書付き）	★

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

月々	回数	ボーナス
¥4,800	×72回	ボーナス 30,200×12回
¥9,800	×72回	ボーナス なし
¥8,000	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥14,200	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥17,200	×24回	ボーナス 50,000× 4回

初期不良交換期間3ヶ月

アクセス No.B0310
価格¥679,200➡超特価CALL!!

品名	価格
PC-98DO（98モード＋88モード、サウンド機能内蔵のニューマシン！）	¥298,000
PC-KD863G（PCエンジンゲーム機能内蔵スピーカー回転台付15″カラー）	¥138,000
まいとーく	¥28,000
PV-A2400MNP4（2400 1200 300bps全二重モデム クラス4）	¥46,800
PS98-017-HMW（日本語MS-DOS（Ver3.3B）基本セット）	¥18,000
P1 EXE Plus（作画、写真取込可カード型コマンドメニュー採用、線画図形可）	¥58,000
PC-PR101TL3（10″高速カラー漢字80字 秒、マルチタイムリボンで経済的）	¥69,800
大戦略III	¥9,800
遥かなるオーガスタ（マスターズトーナメント開催地オーガスタナショナルゴルフ）	¥12,800
IPLオリジナルブランクディスケット（信頼性、耐久性保証 発売記念期間）	プレゼント中
IPL キーボードレッスン（正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます）	★
添削付通信講座（信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー）	★
初期不良期間（ワイドに3ヶ月間の新品交換システム！）	★
安心の3倍保証（IPL保証書付き）	★

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

月々	回数	ボーナス
¥3,300	×72回	ボーナス 34,400×12回
¥4,800	×60回	ボーナス 34,100×10回
¥6,600	×48回	ボーナス 36,100× 8回
¥9,100	×72回	ボーナス なし
¥10,500	×60回	ボーナス なし

代替機の無料貸出

LEVEL UP
下取りもご相談下さい

アクセス No.B0311
価格¥459,500➡超特価CALL!!

品名	価格
PC-98DO（98モード＋88モード、サウンド機能内蔵のニューマシン！）	¥298,000
CU-14TV（高解像度0.31ミリTVリモコン付きアナログケーブル同梱）	¥98,800
信長の野望戦国群雄伝	¥9,800
斬～陽炎の時代～	¥9,800
サーク	¥8,800
テトリス	¥6,800
ワンダラーズ フロム イース	¥8,700
ジャックニクラウスチャンピオンシップゴルフ	¥8,800
PC-9872R（NEC純製品マウス）	¥10,000
IPLオリジナルブランクディスケット（信頼性、耐久性保証 発売記念期間）	プレゼント中
IPL キーボードレッスン（正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます）	★
初期不良期間（ワイドに3ヶ月間の新品交換システム！）	★
安心の3倍保証（IPL保証書付き）	★

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

月々	回数	ボーナス
¥1,800	×72回	ボーナス 27,000×12回
¥2,800	×60回	ボーナス 27,200×10回
¥4,700	×48回	ボーナス 24,200× 8回
¥6,300	×72回	ボーナス なし
¥7,300	×60回	ボーナス なし

PC-9801 RA21

アクセス No.B0312
価格¥883,700➡超特価CALL!!

品名	価格
PC-9801RA21（32ビット386速度UP20MHz5″2FDD、EMS対応）	¥498,000
PC-TV354（15″TV、リモコン付き、カラー21ピンRGBマルチ端子）	¥110,000
PC-9801-26K（FM音源8オクターブ6重和音オーディオ出力単子付きサウンド）	¥25,000
PC-PR150V（10″48ドットカラー漢字67字/秒ハガキ宛名可縮小印字可）	¥99,800
一太郎Ver. 4.3（MS-DOS版拡張メモリをEMSボードとしてそのまま使用できる。）	¥58,000
PC-9872R（NEC純製品マウス）	¥10,000
ワンダラーズフロムイース	¥8,700
エアーコンバット（遊撃王II）	¥8,800
斬～陽炎の時代～	¥9,800
ブライ上巻	¥8,800
ジャックニクラウスチャンピオンシップゴルフ	¥8,800
IPLオリジナルデスクIL-100（原稿用スタンド、スライド式テーブル付キーボード収納可能機能拡張OK）	¥38,000
IPLオリジナルブランクディスケット（信頼性、耐久性保証。発売記念期間）	プレゼント中
巨人VSヤクルト戦（神宮球場内野指定席ご招待）	プレゼント中
IPLキーボードレッスン（正しいキーボード操作は、プログラミング上達に格段の差が出ます。）	★
添削付通信講座（信頼の"サポート"テスト問題付。ひとりひとりをしっかりフォロー）	★
初期不良期間（ワイドに3ヶ月間の新品交換システム！）	★
安心の3倍保証（IPL保証書付き）	★

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

月々	回数	ボーナス
¥3,200	×72回	ボーナス 50,000×12回
¥8,000	×72回	ボーナス 21,000×12回
¥5,000	×60回	ボーナス 50,000×10回
¥17,300	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥10,500	×84回	ボーナス なし

アクセス No.B0313
価格¥1,347,800➡超特価CALL!!

品名	価格
PC-9801RA21（32ビット386速度UP20MHz5″2FDD、EMS対応）	¥498,000
PC-9801N（V30、1MB3.5″＊1、1.25MBRAMドライブ内蔵）	¥248,000
CU-14FD（0.31目に優しいアンバー色、カラーの切替可スタンド付）	¥74,800
オール イン ワンnote（ワープロ、表計算、グラフ、データベースを備えた機能的ソフト）	¥39,000
LFD-381R（3.5インチ2HDシングルフロッピーディスク）	¥49,800
PC-9801-26K（FM音源8オクターブ6重和音オーディオ出力単子付きサウンド）	¥25,000
PC-9872R（NEC純製品マウス）	¥10,000
TRUST 40S（場所を取らない内増型40MBHDD（日本テクサ））	¥138,000
EMJ-2000mk II（2MB増設RAMボード（メルコ））	¥64,800
PS98-017-HMW（日本語MS-DOS（Ver.3.3B）基本セット）	¥18,000
PS98-038-HMW（日本語MS-WINDOW/386、新EMSドライバを提供）	¥40,000
PC-PR150V（10″48ドットカラー漢字67字/秒ハガキ宛名可縮小印字可）	¥99,800
PC-PR406HS-01（シートフィーダ（単票、はがき連続打ちに必携！））	¥22,800
PC-PR406LM-21（毛筆体漢字ROMカートリッジ）	¥19,800
IPLオリジナルブランクディスケット5″2HD（信頼性、耐久性保証。発売記念期間）	プレゼント中
巨人VSヤクルト戦（神宮球場内野指定席ご招待）	プレゼント中
IPLキーボードレッスン（正しいキーボード操作は、プログラミング上達に格段の差が出ます。）	★
添削付通信講座（信頼の"サポート"テスト問題付。ひとりひとりをしっかりフォロー）	★
初期不良期間（ワイドに3ヶ月間の新品交換システム！）	★
安心の3倍保証（IPL保証書付き）	★

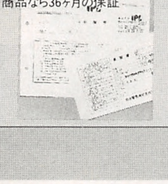
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

月々	回数	ボーナス
¥8,100	×84回	ボーナス 50,000×14回
¥14,600	×72回	ボーナス 20,000×12回
¥12,400	×60回	ボーナス 50,000×10回
¥15,400	×36回	ボーナス 100,000× 6回
¥32,000	×36回	ボーナス なし

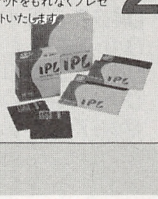
他と比べてみて下さい。アフターケアの質が違います。
IPLだから、3ヶ月間の初期不良交換サービス！

IPL's 8 BIG SUPPORT (Part1)

1 IPL保証書付き安心の3倍保証システム メーカー保証12ヶ月の商品なら36ヶ月の保証



2 セットでお求めの方にIPLオリジナルディスケットをもれなくプレゼントいたします。



3 ワイドに3ヶ月間の初期不良交換サービス(月々わずかな料金で、年間保守契約もできます)



4 ひとりひとりをしっかりフォローする添削付通信講座(無料)



NEC

PC-9801 RA21

PC-9801 RA51

PC-9801 RX21

PC-9801 RA21

アクセス No.B0314

価格¥1,154,000➡超特価CALL!!

商品	価格
PC-9801RA21(32ビット386速度UP20MHz5"2FDD、EMS対応)	¥498,000
PC-KD854N(上下左右自由自在回転台付0.39アナログRGBカラーCRT)	¥84,800
EMJ-2000mkII(EMS対応2MB増設RAMボード(メルコ))	¥64,800
VP-2050PC(24ドット漢字ゴシックフォント内蔵カラー漢字プリンタ(EPSON))	¥158,000
VP-2000CSFS(カットシートフィーダ、ハガキ連続打ち年賀状ワープロ時活躍!)	¥30,000
PC-9801-26K(FM音源8オクターブ6重和音オーディオ出力単子付きサウンド)	¥25,000
PC-9872R(NEC純製品マウス)	¥10,000
PS98-523-HMW(1画面で複数のソフトを操作可能、MS-WINDOW新EMS)	¥20,000
Lotus 1-2-3(世界No.1超高速、表計算グラフ処理データベース)	¥98,000
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS(Ver.3.3B)基本セット)	¥18,000
一太郎Ver.4.3(MS-DOS版、拡張メモリをEMSボードとして、そのまま使用できる。)	¥58,000
花子Ver.2(図形まじり文書作成ソフト。オリジナリティを追求!)	¥58,000
大戦略III	¥9,800
アークスII	¥8,800
遥かなるオーガスタ(マスターズトーナメント開催地オーガスタナショナルゴルフ)	¥12,800
IPLオリジナルブランクディスケット5"2HD(信頼性、耐久性保証。発売記念期間)	プレゼント中
巨人VSヤクルト戦(神宮球場内野指定席ご招待)	プレゼント中
IPLキーボードレッスン(正しいキーボード操作は、プログラミング上達に格段の差が出ます。)	★
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付。ひとりひとりをしっかりフォロー)	★
初期不良期間(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム!)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	★

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

月額	回数	ボーナス
¥5,200	×84回	ボーナス 50,000×14回
¥9,800	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥13,800	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥18,200	×36回	ボーナス 50,000×6回
¥20,600	×48回	ボーナス なし

全国無料配達

アクセス No.B0315

価格¥683,800➡超特価CALL!!

商品	価格
PC-9801RA21(32ビット386速度UP20MHz5"2FDD、EMS対応)	¥498,000
COMSTAR 2424AT5(2400/1200全二重モデム、電話料金の軽減)	¥66,000
まいとーく(高速通信効率経済的にデータ転送株式ホームトレーディング対応)	¥28,000
ADVANCED RUN/LISP(AI(人工知能)言語LISP)	¥29,800
提督の決断	¥14,800
斬～陽炎の時代～	¥9,800
大戦略III	¥9,800
太平洋の嵐DX	¥14,800
遥かなるオーガスタ(マスターズトーナメント開催地オーガスタナショナルゴルフ)	¥12,800
IPLオリジナルブランクディスケット5"2HD(信頼性、耐久性保証。発売記念期間)	プレゼント中
巨人VSヤクルト戦(神宮球場内野指定席ご招待)	プレゼント中
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付。ひとりひとりをしっかりフォロー)	★
IPLキーボードレッスン(正しいキーボード操作は、プログラミング上達に格段の差が出ます。)	★
初期不良期間(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム!)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	★

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

月額	回数	ボーナス
¥3,000	×84回	ボーナス 31,800×14回
¥5,800	×72回	ボーナス 20,000×12回
¥10,500	×60回	ボーナス なし
¥7,900	×36回	ボーナス 50,000×6回
¥16,300	×36回	ボーナス なし

アクセス No.B0316

価格¥1,328,700➡超特価CALL!!

商品	価格
PC-9801RA21(32ビット386速度UP20MHz5"2FDD、EMS対応)	¥498,000
CZ-602CBK(メインメモリ2MBマウス・トラックボール付FM音源8重和音)	¥356,000
CU-21HD(SHARP)(迫力の21"スピーカー機能付。グラフィックもゲームも抜群!!)	¥148,000
PC-CA402(CRTケーブル)	¥4,800
CZ-6VT1(カラーイメージユニット、テロッパー機能付き)	¥69,800
CZ-8PC4-BK(美しい印字!48ドットカラー年賀状、暑中見舞、各種カード等)	¥99,800
PC-9872R(NEC純製品マウス)	¥10,000
XE-1 PRO(ますますゲームをおもしろくするジョイスティック。¥9,800)	プレゼント中
テトリス68	¥6,800
ジェノサイド	¥8,800
アフターバーナー68K(サイバースティック対応)	¥9,200
めぞん一刻 完結編(マイクロキャビン)	¥7,800
スタークルーザー68(サイバースティック対応)	¥8,800
A-JAX68	¥8,800
斬～陽炎の時代～	¥9,800
大戦略III	¥9,800
提督の決断	¥14,800
エメラルドドラゴン	¥8,800
サーク	¥8,800
ワンダラーズフロムイース	¥8,700
エアーコンバット(遊撃王II)	¥8,800
神の聖都	¥9,800
遥かなるオーガスタ(マスターズトーナメント開催地オーガスタナショナルゴルフ)	¥12,800
IPLオリジナルブランクディスケット5"2HD(信頼性、耐久性保証。発売記念期間)	プレゼント中
巨人VSヤクルト戦(神宮球場内野指定席ご招待)	プレゼント中
IPLキーボードレッスン(正しいキーボード操作は、プログラミング上達に格段の差が出ます。)	★
X68通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付。ひとりひとりをしっかりフォロー)	★
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付。ひとりひとりをしっかりフォロー)	★
初期不良期間(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム!)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	★

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

月額	回数	ボーナス
¥8,200	×84回	ボーナス 50,000×14回
¥9,700	×72回	ボーナス 50,000×12回
¥15,900	×60回	ボーナス 30,000×10回
¥20,900	×60回	ボーナス なし
¥23,900	×36回	ボーナス 50,000×6回

アクセス No.B0317

価格¥944,800➡超特価CALL!!

商品	価格
PC-9801RA21(32ビット386速度UP20MHz5"2FDD、EMS対応)	¥498,000
PC-KD853N(14"0.31ドットチルトスタンド付き)NEC	¥118,000
VP-2050PC(24ドット漢字ゴシックフォント内蔵カラー漢字プリンタ(EPSON)))	¥158,000
VP-2000CSFS(カットシートフィーダ、ハガキ連続打ち年賀状ワープロ時活躍!)	¥30,000
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS(Ver3.3B)基本セット)	¥18,000
一太郎Ver4.3(MS-DOS版ワープロソフト、ATOK7素早い文書作成実現)	¥58,000
EMJ-2000mkII(EMS対応2MB増設RAMボード メルコ)	¥64,800
IPLオリジナルブランクディスケット(信頼性、耐久性保証。発売記念期間)	プレゼント中
IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます)	★
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー)	★
初期不良期間(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム!)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	★

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

月額	回数	ボーナス
¥2,300	×72回	ボーナス 57,000×12回
¥4,200	×60回	ボーナス 56,800×10回
¥7,000	×48回	ボーナス 56,100×8回
¥11,800	×72回	ボーナス なし
¥13,600	×60回	ボーナス なし

PC-9801 RA51

アクセス No.B0318

価格¥1,051,000➡超特価CALL!!

商品	価格
PC-9801RA51(386、20MHz40MBHDD内蔵100MBHDD内蔵可)	¥668,000
HG4800PC(48ドット美文字、高速漢字240/秒フルオート静粛、対話式)	¥348,000
HG3000CSFS(シングルピンカットシートフィーダ、ハガキ、ワープロ連続打ちに威力)	¥35,000
IPLオリジナルブランクディスケット(信頼性、耐久性保証 発売記念期間)	プレゼント中
巨人VSヤクルト戦	プレゼント中
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付 ひとりひとりをしっかりフォロー)	★
IPLキーボードレッスン 正しいキーボード操作は プログラミング上達に格段の差が出ます	★
初期不良期間(ワイドに3ヶ月間の交換システム!)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	★

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

月額	回数	ボーナス
¥5,000	×84回	ボーナス 36,800×14回
¥8,000	×72回	ボーナス 25,200×12回
¥10,000	×60回	ボーナス 24,800×10回
¥14,100	×60回	ボーナス なし
¥21,900	×36回	ボーナス なし

カレッジ COLLEGE CREDIT クレジット

●大学生の方や新社会人の方も即クレジットOK(保証人を必要とする場合もあります)

PC-9801 RX21

アクセス No.B0319

価格¥855,600➡超特価CALL!!

商品	価格
PC-9801RX21(80286＋V30、1MB5＊2FD、HDD内蔵可能)	¥338,000
CU-14TV(高解像度0.31ミリTVリモコン付きアナログケーブル同梱)	¥98,800
PC-9801-26K(FM音源8オクターブ6重和音オーディオ出力単子付きサウンド)	¥25,000
PC-9872R(NEC純製品マウス)	¥10,000
TRUST 40 (内蔵型40MBHDD(28ms)NEC製HDDを採用)	¥128,000
MIFES-98 Ver4.0(超高速スクロールスクリーンエディタ(MS-DOS要))	¥38,000
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS(Ver3.3B)基本セット)	¥18,000
AP-850PC(初!美しい印字48ドットカラー漢字熱転写はがきからB4縦可)	¥96,800
お得なパックII(カラーリボン×2、マルチリボン×1、A4カット用紙200枚)	プレゼント中
漢字大工さん 書き方編	¥8,000
漢字大工さん 読み方編	¥8,000
漢字大工さん 計算編	¥8,000
テトリス	¥6,800
遥かなるオーガスタ(マスターズトーナメント開催地オーガスタナショナルゴルフ)	¥12,800
大戦略III	¥9,800
雀豪2	¥9,800
SA-600F(フラットなプリンタ棚、キーボード格納省スペース型キャスタ付)	¥39,800
A-300(原稿用スタンド)¥8000	プレゼント中
IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます)	★
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー)	★
初期不良期間(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム!)	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	★

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

月額	回数	ボーナス
¥4,300	×72回	ボーナス 50,000×12回
¥8,400	×72回	ボーナス 20,000×12回
¥13,600	×60回	ボーナス なし
¥12,700	×36回	ボーナス 50,000×6回
¥22,200	×24回	ボーナス 50,000×4回

IPL 株式会社 アイピーエル

本社:〒248 鎌倉市雪の下4-1-12 商品管理部:鎌倉市雪の下3-4-23

TEL.0467-24-7511 FAX.0467-24-0561 TEL.0467-24-1154

NEC
PC-9801 RX51
PC-9801 RS21
EPSON
PC-286VF-STD
PC-286VF-H40
PC-286VS-STD
PC-286LS-STD

購入前後の相談から買替までIPL独自のホットラインサービス。安心をお約束します。

HOTLINE SERVICE

商品管理部(納期、配達日のお問合せ、ご指定日のご連絡)…0467-24-1154
メンテナンス部(ハード上のご相談、お問合せ、初期不良の対応)0467-24-0453
FAX(ご注文、お見積り、カタログ編集などスピーディに)………0467-24-0561
ビギナーズ・ホットライン(初心者の方々への無料相談窓口)…0467-24-0941
テクニカル・ホットライン(システムアップ、買替えなどの下取り相談窓口)…0467-24-2040

システムを知的にコーディネイト
IPL
株式会社アイピーエル

システムを知的にコーディネイト

NEC

PC-9801 RX51

アクセス No.B0320
価格¥882,600➡超特価CALL!!

PC-9801RX51(16ビット286、12MHz5 2FDD,40MBHDD内蔵)……¥508,000
VP-2050PC(漢字高速110 秒漢字ゴシック付きカラー対応、トラクタき)…¥158,000
VP-2000CSFS カットシートフィータ,ハカキ連続打ち年賀状ワープロ時活躍!………¥ 30,000
PC-9872R(分解能100 200 400選択可マウス)………………¥ 10,000
花子 Ver2(図形まじり文書作成ソフト オリジナリティを追求!)……¥ 58,000
GT-1000(写真地図新聞本等なぞるだけ1677万色カラーA7文書に威力)…¥ 79,800
GT1000用RS-232Cケーブル……………………プレゼント中
IPLオリジナルデスクIL-100 原稿用スタンド、スライド式テーブル付キーボード収納可機能拡張可 …¥ 38,800
マウスパッド(IPLオリジナルデスク発売記念)………………プレゼント中
IPLオリジナルブランクディスケット(信頼性、耐久性保証 発売記念期間)·プレゼント中
巨人VSヤクルト戦………………………………プレゼント中
IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます)…★
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー)…★
初期不良期間(ワイドに3ヶ月間の交換システム!)………………★
安心の3倍保証(IPL保証書付き)……………………★
☆IPL's BIG SUPPORT+PRESENT

月々	回数	ボーナス
¥5,000	×72回	ボーナス 38,800×12回
¥ 8,000	×72回	ボーナス 20,800×12回
¥10,500	×84回	ボーナス なし
¥10,000	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥20,600	×36回	ボーナス なし

月々のお支払いもステップアップOK

月々1,000円からスタートして2年後から3,000円、3年後に5,000円と、あなた自身のフリープラン。

PC-9801 RS21

アクセス No.B0321
価格¥539,100➡超特価CALL!!

PC-9801RS21(386SX-V30、1MB5″＊2FD、HDD内蔵可能)……¥398,000
CU-14FD(0.31目に優しいアンバー色、カラーの切替可スタンド付)…¥ 74,800
PC-9801-26K(FM音源8オクターブ6重和音オーディオ出力単子付きサウンド)…¥ 25,000
PC-9872R(NEC純製品マウス)……………………¥ 10,000
ワンダラーズ フロム イース……………………¥ 8,700
大戦略III……………………………………¥ 9,800
遥かなるオーガスタ(マスターズトーナメント開催地オーガスタナショナルゴルフ)…¥ 12,800
IPLオリジナルブランクディスケット(信頼性、耐久性保証 発売記念期間)……プレゼント中
IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます)…★
初期不良期間(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム!)………………★
安心の3倍保証(IPL保証書付き)……………………★
☆IPL's BIG SUPPORT+PRESENT

月々	回数	ボーナス
¥2,900	×72回	ボーナス 24,800×12回
¥ 4,800	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥ 9,800	×48回	ボーナス なし
¥ 9,300	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥ 7,000	×72回	ボーナス なし

EPSON

PC-286VF-STD

アクセス No.B0322
価格¥518,000➡超特価CALL!!

PC-286VF-STD(16ビット1M 640Kバイト両用5″FDD＊2)………¥298,000
CU-14FD(0.31目に優しいアンバー色、カラーの切替可スタンド付)…¥ 74,800
IPLオリジナルブランクディスケット(信頼性、耐久性保証 発売記念期間)……プレゼント中
ミュージ郎Jr(CM-32+MPU-98II+ソフト・要マウス、DOS)………¥ 98,000
MA-12C(出力10W、防磁タイプスピーカー)……………プレゼント中
PC-286MS(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))…………¥ 9,800
斬〜陽炎の時代〜……………………………¥ 9,800
提督の決断……………………………………¥ 14,800
遥かなるオーガスタ(マスターズトーナメント開催地オーガスタナショナルゴルフ)…¥ 12,800
IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます)…★
初期不良期間(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム!)………………★
安心の3倍保証(IPL保証書付き)……………………★
☆IPL's BIG SUPPORT+PRESENT

月々	回数	ボーナス
¥1,000	×72回	ボーナス 31,500×12回
¥ 2,900	×72回	ボーナス 20,000×12回
¥ 4,800	×48回	ボーナス 23,600× 8回
¥ 2,700	×60回	ボーナス 27,000×10回
¥ 7,900	×36回	ボーナス 20,000× 6回

代替機の無料貸出

修理期間中に、本体、モニター、プリンターの無料貸出をしています。

PC-286VF-H40

アクセス No.B0323
価格¥846,600➡超特価CALL!!

PC-286VF-H40(16ビットCPU40MBHDD1M/640KB5″FDD2)………¥513,000
XC-1498C(超高解像度0.28ドットピッチカラーCRTフォーカスが良い)………¥ 99,800
VP-950PC(24ドット漢字カラープリンタ、55字/秒)……………¥128,000
VP900CFS(カットシートフィーダ、ハガキ連続打ち、ワープロ時活躍!)……¥ 20,000
PC-286P01(日本語MS-DOS/Ver.3.1)…………………¥ 18,000
PC-286MS(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))…………¥ 9,800
Z's WORD JG(レイアウト、文書、線画、イメージ編集)…………¥ 58,000
IPLオリジナルブランクディスケット(信頼性、耐久性保証、発売記念期間)····プレゼント中
巨人VSヤクルト戦(神宮球場内野指定席ご招待)……………プレゼント中
IPLキーボードレッスン(正しいキーボード操作は、プログラミング上達に格段の差が出ます。)……★
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付。ひとりひとりをしっかりフォロー)……★
初期不良期間(ワイドに3ヶ月間の交換システム!)………………★
安心の3倍保証(IPL保証書付き)……………………★
☆IPL's BIG SUPPORT+PRESENT

月々	回数	ボーナス
¥3,800	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥5,000	×60回	ボーナス 31,500×10回
¥8,000	×48回	ボーナス 25,500× 8回
¥9,500	×36回	ボーナス 38,000× 6回
¥8,100	×84回	ボーナス なし

PC-286VS-STD

アクセス No.B0324
価格¥589,400➡超特価CALL!!

PC-286VS-STD(80286、高速16ビット本体内に20、40HDD装着可)·¥388,000
XC-1498C(超高解像度0.28ドットピッチカラーCRTフォーカスが良い)…¥ 99,800
PC-286MS(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))…………¥ 9,800
PC-9801-26K(FM音源8オクターブ6重和音オーディオ出力単子付サウンド)··¥ 25,000
PC-286P01(日本語MS-DOS/Ver.3.1)…………………¥ 18,000
アシストワード…………………………………¥ 9,700
アシストカルク(統合型表計算ソフト)……………………¥ 9,700
遥かなるオーガスタ(マスターズトーナメント開催地オーガスタナショナルゴルフ)··¥ 12,800
斬〜陽炎の時代〜……………………………¥ 9,800
テトリス……………………………………¥ 6;800
IPLオリジナルブランクディスケット(信頼性、耐久性保証。発売記念期間)……プレゼント中
IPLキーボードレッスン(正しいキーボード操作は、プログラミング上達に格段の差が出ます。)……★
初期不良期間(ワイドに3ヶ月間の交換システム!)………………★
安心の3倍保証(IPL保証書付き)……………………★
☆IPL's BIG SUPPORT+PRESENT

月々	回数	ボーナス
¥2,000	×72回	ボーナス 27,500×12回
¥3,800	×60回	ボーナス 23,000×10回
¥5,000	×48回	ボーナス 24,800× 8回
¥8,000	×36回	ボーナス 22,200× 6回
¥6,000	×84回	ボーナス なし

PC-286LS-STD

アクセス No.B0325
価格¥585,800➡超特価CALL!!

PC-286LS-STD(3.5″2FDD処理速度2倍向上8階調、白液晶ディスプレイ)…¥478,000
テンキーパッド(PCLTP2)数値入力時必携!……………プレゼント中
PC-286MS(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))…………¥ 9,800
ミュージ郎Jr(CM-32L+MPU-PC98II+ソフト・要マウス、DOS)…¥ 98,000
MA-12C(出力10W、防磁タイプスピーカー)……………プレゼント中
初期不良期間(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム!)………………★
安心の3倍保証(IPL保証書付き)……………………★
☆IPL's BIG SUPPORT+PRESENT

月々	回数	ボーナス
¥2,100	×72回	ボーナス 30,800×12回
¥ 5,100	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥ 8,000	×36回	ボーナス 30,000× 6回
¥ 5,100	×48回	ボーナス 30,000× 8回
¥ 7,300	×72回	ボーナス なし

アクセス No.B0326
価格¥35,100➡超特価CALL!!

ブライ上巻…………………………………¥ 8,800
アークスII…………………………………¥ 8,800
ラ・ヴァルー………………………………¥ 8,800
DULE……………………………………¥ 8,700
☆IPL's BIG SUPPORT+PRESENT

月々	回数	ボーナス
¥1,100	×36回	ボーナス なし
¥1,600	×24回	ボーナス なし
¥3,100	×12回	ボーナス なし

他と比べてみて下さい。アフターケアの質が違います。
IPLだから、3ヶ月間の初期不良交換サービス!

FUJITSU

FMTOWNS

アクセス No.B0334

価格¥526,000➡超特価CALL!!

品目	価格
FMTOWNS-2F(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5″×2、SCSIインターフェイス装備)…	¥378,000
FMT-DP531(14″0.38ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)………	¥ 89,800
FMT-KB101(TOWNS用JISキーボード)……	¥ 20,000
AFTER BURNER……	¥ 9,800
ラストハルマゲドン……	¥ 8,800
ニュージーランドストーリー……	¥ 9,800
インビテーション 影からの招待状……	¥ 9,800
IPLオリジナルデスクIL-100(原稿用スタンド、スライド式テーブル付キーボード収納機能拡張OK)¥38,800…	プレゼント中
IPLオリジナルブランクディスケット(信頼性、耐久性保証、発売記念期間)……	プレゼント中
初期不良期間(ワイドに3カ月間の新品交換システム!)……	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き)……	★

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

月々	回数	ボーナス
¥1,000	×72回	ボーナス 33,000×12回
¥ 1,500	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥ 4,800	×48回	ボーナス 25,500× 8回
¥ 9,900	×36回	ボーナス 10,000× 6回
¥ 7,500	×60回	ボーナス なし

初期不良交換期間3ヶ月

アクセス No.B0335

価格¥756,800➡超特価CALL!!

品目	価格
FMTOWNS-2F(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5″×2、SCSIインターフェイス装備)…	¥378,000
FMT-DP531(14″0.38ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)………	¥ 89,800
FMT-KB101(TOWNS用JISキーボード)……	¥ 20,000
B276A010(TOWNSシステムソフトウェア-V1.1)……	¥ 20,000
Towns PAINT V1.1(複数の画面モード対応、リアルタイムの高速動作)……	¥ 38,000
テラTOWNS(画面と同じモードで印刷可、文字、絵、表を枠単位で管理)…	¥ 32,000
Towns SOUND V1.1(内蔵FM、PCM音源で自由に音を作成)……	¥ 28,000
FMT-SP101(アンプスピーカー)……	¥ 29,800
FMPR-204B(24ドットカラー漢字熱転写10″)……	¥ 80,000
FM60-711(プリンタケーブル)……	¥ 6,800
AFTER BURNER……	¥ 9,800
遥かなるオーガスタ(マスターズトーナメント開催地オーガスタナショナルゴルフ)…	¥ 12,800
信長の野望群雄伝TOWNS……	¥ 11,800
IPLオリジナルデスクIL-100(原稿用スタンド、スライド式テーブル付キーボード収納機能拡張OK)¥38,800…	プレゼント中
初期不良期間(ワイドに3カ月間の新品交換システム!)……	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き)……	★

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

月々	回数	ボーナス
¥4,900	×72回	ボーナス 30,300×12回
¥ 9,900	×72回	ボーナス なし
¥ 7,900	×60回	ボーナス 21,800×10回
¥ 9,800	×48回	ボーナス 23,800× 8回
¥17,800	×36回	ボーナス なし

夏のボーナス一括払い

アクセス No.B0336

価格¥555,200➡超特価CALL!!

品目	価格
FMTOWNS-2(32ビットCPU強力AV機器CD-ROM装備3.5″×2)…	¥398,000
FMT-DP531(14″0.38ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)………	¥ 89,800
FMT-KB101(TOWNS用JISキーボード)……	¥ 20,000
B276A010(TOWNSシステムソフトウェア-V1.1)……	¥ 20,000
スーパー大戦略……	¥ 8,800
ラストハルマゲドン……	¥ 8,800
AFTER BURNER……	¥ 9,800
IPLオリジナルデスクIL-100(原稿用スタンド、スライド式テーブル付キーボード収納機能拡張OK)¥38,800…	プレゼント中
IPLオリジナルブランクディスケット(信頼性、耐久性保証、発売記念期間)……	プレゼント中
初期不良期間(ワイドに3カ月間の新品交換システム!)……	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き)……	★

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

月々	回数	ボーナス
¥1,000	×72回	ボーナス 28,700×12回
¥ 1,800	×60回	ボーナス 29,100×10回
¥ 3,600	×48回	ボーナス 26,500× 8回
¥ 5,800	×72回	ボーナス なし
¥ 6,700	×60回	ボーナス なし

IPLオリジナルデスク新発売!!



今、タウンズをお買い上げの皆様にはプレゼント中!!

アクセス No.B0337

価格¥556,200➡超特価CALL!!

品目	価格
FMTOWNS-2(32ビットCPU強力AV機器CD-ROM装備3.5″×2)…	¥398,000
FMT-DP531(14″0.38ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)………	¥ 89,800
FMT-KB101(TOWNS用JISキーボード)……	¥ 20,000
B276A010(TOWNSシステムソフトウェア-V1.1)……	¥ 20,000
スーパー大戦略……	¥ 8,800
インビテーション 影からの招待状……	¥ 9,800
AFTER BURNER……	¥ 9,800
IPLオリジナルデスクIL-100(原稿用スタンド、スライド式テーブル付キーボード収納機能拡張OK)¥38,800…	プレゼント中
初期不良期間(ワイドに3カ月間の新品交換システム!)……	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き)……	★

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

月々	回数	ボーナス
¥1,000	×72回	ボーナス 28,000×12回
¥ 1,000	×60回	ボーナス 33,300×10回
¥ 2,400	×48回	ボーナス 32,900× 8回
¥ 5,700	×72回	ボーナス なし
¥ 6,600	×60回	ボーナス なし

アクセス No.B0338

価格¥744,000➡超特価CALL!!

品目	価格
FMTOWNS-2(32ビットCPU強力AV機器CD-ROM装備3.5″×2)…	¥398,000
FMT-DP531(14″0.38ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)………	¥ 89,800
FMT-KB105(TOWNSテンキー〔JIS配列〕)……	¥ 30,000
B276A010(TOWNSシステムソフトウェア-V1.1)……	¥ 20,000
森田将棋2……	¥ 14,800
麻雀悟空……	¥ 8,800
囲碁道場……	¥ 9,800
一太郎Ver4.3(MS-DOS版拡張メモリをEMSボードとしてそのまま使える)…	¥ 68,000
B276A100(MS-DOSエミュレータ、Rシリーズソフト動作可能)………	¥ 18,000
IPLオリジナルデスクIL-100(原稿用スタンド、スライド式テーブル付キーボード収納機能拡張OK)¥38,800…	プレゼント中
IPLオリジナルブランクディスケット(信頼性、耐久性保証、発売記念期間)……	プレゼント中
FMPR-204B(24ドットカラー漢字熱転写10″)……	¥ 80,000
FM60-711(プリンタケーブル)……	¥ 6,800
初期不良期間(ワイドに3カ月間の新品交換システム!)……	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き)……	★

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

月々	回数	ボーナス
¥2,700	×72回	ボーナス 35,100×12回
¥ 4,400	×60回	ボーナス 32,700×10回
¥ 5,300	×48回	ボーナス 38,900× 8回
¥ 8,500	×72回	ボーナス なし
¥ 9,800	×60回	ボーナス なし

これなら安心!TOWNS全国出張サービス

TOWNS購入のお客様に。万一故障が生じた場合には、全国どこへでもサービスマンがお伺い致します。

アクセス No.B0339

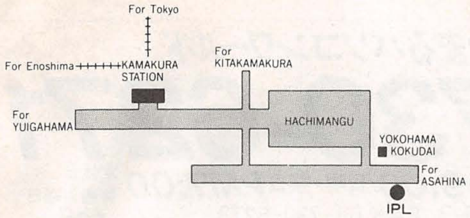
価格¥616,200➡超特価CALL!!

品目	価格
FMTOWNS-2(32ビットCPU強力AV機器CD-ROM装備3.5″×2)…	¥398,000
FMT-DP531(14″0.38ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)………	¥ 89,800
FMT-KB105(TOWNSテンキー〔JIS配列〕)……	¥ 30,000
B276A010(TOWNSシステムソフトウェア-V1.1)……	¥ 20,000
TOWNS VNET V1.1(通信ソフト)……	¥ 18,000
PM-1200F(モデム、1200 300bps全二重)……	¥ 21,000
インビテーション 影からの招待状……	¥ 9,800
AFTER BURNER……	¥ 9,800
MUSIC PRO TOWNS(最大8段スコアの音楽ソフト、PCM FM音源14音に対応)…	¥ 19,800
IPLオリジナルデスクIL-100(原稿用スタンド、スライド式テーブル付キーボード収納機能拡張OK)¥38,800…	プレゼント中
IPLオリジナルブランクディスケット(信頼性、耐久性保証、発売記念期間)……	プレゼント中
初期不良期間(ワイドに3カ月間の新品交換システム!)……	★
安心の3倍保証(IPL保証書付き)……	★

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

月々	回数	ボーナス
¥2,300	×72回	ボーナス 26,300×12回
¥ 7,800	×60回	ボーナス なし
¥ 4,000	×48回	ボーナス 31,800× 8回
¥ 8,700	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥13,100	×24回	ボーナス 25,900× 4回

他と比べてみて下さい。アフターケアの質が違います。
IPLだから、3ヶ月間の初期不良交換サービス!





株式会社 アイピーエル

本社:〒248 鎌倉市雪の下4-1-12 商品管理部:鎌倉市雪の下3-4-23
TEL. 0467-24-7511 FAX. 0467-24-0561 TEL. 0467-24-1154

中古
NEC EPSON SHARP FUJITSU

フレッシュアップコンピュータ

■すでに使用されたコンピュータ、周辺機器をリフレッシュして格安で提供

- ●6ヵ月の保証付(メンテナンススタッフが細部まで厳重なチェックを行っています。)
- ●オリジナルクレジットでお支払いも簡単です。
- ●無料にて配達いたします。

NEC

No.	品名	定価	価格
①	PC-8801(CPU)	¥266,000	¥12,000
②	PC-8801(漢ROM付)(CPU)	¥266,000	¥18,000
③	PC-8801FA(CPU)	¥168,000	¥68,000
④	PC-8801FH/30(CPU)	¥168,000	¥58,000
⑤	PC-8801FH/30(CPU)	新品¥168,000	¥78,000
⑥	PC-8801MA(CPU)	¥198,000	¥88,000
⑦	PC-8801MH(CPU)	¥208,000	¥78,000
⑧	PC-8801MK2/30(CPU)	¥275,000	¥28,000
⑨	PC-8801MK2/FR30(CPU)	¥178,000	¥58,000
⑩	PC-8801MK2/MR(CPU)	¥238,000	¥65,000
⑪	PC-8801MK2/SR30(CPU)	¥258,000	¥68,000
⑫	PC-88VA(CPU)	新品¥298,000	¥128,000
⑬	PC-88VA(CPU)	¥298,000	¥98,000
⑭	PC-9801(CPU)	¥298,000	¥12,000
⑮	PC-9801E(漢ROM付)(CPU)	¥215,000	¥38,000
⑯	PC-9801F2(CPU)	¥398,000	¥46,000
⑰	PC-9801LV21(CPU)	新品¥345,000	¥220,800
⑱	PC-9801LV21(CPU)	新同¥345,000	¥188,000
⑲	PC-9801VL22(CPU)	新品¥378,000	¥268,000
⑳	PC-9801M2(CPU)	¥415,000	¥138,000
㉑	PC-9801U2(CPU)	¥298,000	¥58,000
㉒	PC-9801UV11(CPU)	¥265,000	¥148,000
㉓	PC-9801UX21(CPU)	¥348,000	¥188,000
㉔	PC-9801UX41(CPU)	新品¥545,000	¥268,000
㉕	PC-9801VF2(CPU)	¥348,000	¥98,000
㉖	PC-9801VM2(CPU)	¥415,000	¥168,000
㉗	PC-9801VM21(CPU)	¥390,000	¥198,000
㉘	PC-9801VM4(CPU)	¥830,000	¥248,000
㉙	PC-9801VX2(CPU)	¥433,000	¥198,000
㉚	PC-98DO(CPU)	新品¥298,000	¥168,000
㉛	PC-98LT model22(CPU)	新品¥288,000	¥198,000
㉜	PC-98XA model2(CPU)	¥695,000	¥88,000
㉝	PC-98XA model2(CPU)	新品¥695,000	¥108,000
㉞	PC-98XL model2(CPU)	¥575,000	¥268,000
㉟	PC-98XL2(W)(CPU)	新品¥988,000	¥438,000
㊱	N5913L(G)(14インチアナログRGBカラーCRT)	新同¥138,000	¥78,000
㊲	PC-KD854N(14インチ0.39ドットアナログカラーCRT)	¥89,800	¥42,000
㊳	PC-KD854N(14インチアナログRGRカラーチルト付)	¥84,800	¥46,000
㊴	PC-TV453N(15インチ0.35ドットアナログRGBカラーチルト付)	¥138,000	¥68,000
㊵	PC-9801LV-05(キャリングケース/PC901LV21.22用)	新品¥24,000	¥18,000
㊶	PC-8822(10インチ18ドット漢字プリンター)	¥234,000	¥26,000
㊷	PC-PR101G-03(トラクターフィーダ/PC-PR101G.G2用)	¥16,000	¥9,000
㊸	PC-PR201TL(10インチ24ドットカラー漢字熱転写プリンタ)	¥79,800	¥42,000
㊹	PC-PR201H-23(トラクターフイーダ〔PC-PR201H&H2用〕)	新品¥20,000	¥8,000
㊺	PC-PR201V(15"24ドットカラー漢字プリンタートラクタ付)	新品¥298,000	¥140,000
㊻	PC-PR406S(10インチ24ドット漢字熱転写プリンタ)	¥94,800	¥48,000
㊼	PC-VC101(88用カラービデオコピー)	新品¥198,000	¥38,000

EPSON

No.	品名	定価	価格
㊽	PC-286L H10N(CPU 10MBHDD内蔵)	新品¥468,000	¥238,000
㊾	PC-286LE-STD(CPU)	新同¥368,000	¥138,000
㊿	PC-286VE-H20(CPU)	新品¥423,000	¥228,000
51	PC-286VE-STD(CPU)	¥298,000	¥148,000
52	PC-286CD2(14インチ0.31アナログRGBカラーCRT)	¥94,800	¥42,000
53	TF-10 FM(FM用5"2D＊2ドライブDISK UNIT)	¥129,800	¥28,000
54	FP-80(9ピン80桁プリンター)	¥153,800	¥8,000
55	HG-2500PC(15インチ24ドットインジェット漢字プリンター)	¥248,000	¥88,000
56	RP-80F/TIIK(10インチ18ドット漢字プリンター)	¥129,000	¥28,000
57	RP-80/2K	¥119,000	¥12,000
58	RP-80F/T	¥129,000	¥12,000
59	RP-80F/T2(10インチ18ドットプリンター)	¥129,000	¥18,000

FUJITSU

No.	品名	定価	価格
60	FM-7(CPU〔MB25010〕)	¥128,000	¥8,000
61	FM-77L2	¥193,000	¥38,000
62	FM-77L5(CPU〔MB25260〕)	¥238,000	¥42,000
63	MB-27331(14インチ0.37ドット4050文字カラー)	¥109,800	¥38,000
64	MB-22407(FM-NEW7/7用ミニフロッピーインターフェースカード)	¥79,800	¥18,000

NEC

No.	品名	定価	価格
65	VC-DS1000(S-VHS Sデジタルノイズワイパー搭載)	新品¥220,000	¥98,000
66	VC-N35(簡単操作のファミリービデオ)	新品¥75,000	¥48,000

SEIKOSHA

No.	品名	定価	価格
67	GP-550E(10インチ16ドット漢字プリンター)	¥119,800	¥8,000

SHARP

No.	品名	定価	価格
68	CZ-600CE(CPU X68000)	新同¥369,000	¥178,000
69	CZ-600CE(CPU X68000)	新品¥369,000	¥178,000
70	CZ-601C GY(CPU X68000 ACE)	新同¥319,800	¥218,000
71	CZ-611C-BK(CPU X68000 ACE HD)	新同¥399,800	¥238,000
72	CZ-611C-GY(CPU X68000 ACE HD)	新同¥399,800	¥238,000
73	CZ-811CR(CPU X1F model 10)	新品¥89,800	¥12,000
74	CZ-820CB(CPU X1G model 10)	新品¥69,800	¥16,000
75	CZ-820CE(CPU X1G model 10)	新品¥69,800	¥16,000
76	CZ-822CB	¥118,000	¥18,000
77	CZ-822CB(CPU X1G model 30)	新品¥118,000	¥26,000
78	CZ-856CE(CPU X1 turbo 2)	¥178,000	¥58,000
79	CZ-880CB(CPU X1 turbo Z)	¥218,000	¥68,000
80	MZ-2861(CPU/数値演算プロセッサ、1MB増設RAM付)	¥328,000	¥168,000
82	CU-14A2(14インチ0.39ドットアナログRGBカラーCRT)	¥99,800	¥38,000
83	CU-14AG1(14インチアナログRGBカラーディスプレイ)	¥89800	¥42,000
84	CZ-600DE(15インチ0.39ピッチカラーディスプレイテレビ〔黒〕)	新品¥129,800	¥68,000
85	CZ-601D-GY(15インチ0.39ピッチアナログ3モードディスプレイTV)	新同¥119,800	¥72,000
86	CZ-603D BK	新品¥84,800	¥59,800
87	CZ-603-GY(14インチ0.31ピッチアナログCRTチルトスタンド付)	新品¥84,800	¥59,800
88	CZ-611D-GY(15インチ0.31ピッチアナログ3モードディスプレイTV)	新同¥154,000	¥88,000
89	MZ-1D01(14インチカラーディスプレイ)	¥124,000	¥38,000
90	AN-160SP(アンプ内蔵 ステレオ スピーカー システム)	新品¥59,800	¥38,000
91	CZ-300FS	¥79,800	¥28,000
92	CZ-8PC1(10インチ24ドット熱転写カラー漢字プリンター)	¥69,800	¥28,000
93	CZ-8PK6(15インチ24ドット漢字プリンター)	新品¥159,000	¥38,000
95	MZ-1V01(ファクシミリ付イメージスキャナプリンタ)	新品¥278,000	¥98,000
96	VC-S1B(ドルビーサラウンドHiFiビデオ)	新品¥185,000	¥48,000

YOKOKAWA

No.	品名	定価	価格
97	NP-510(〔カラーコピボード付〕15インチ24ドット漢字プリンター)	¥175,000	¥38,000

アイテック

No.	品名	定価	価格
98	ITH-330S(20MBハードディスクユニット)	新同¥125,000	¥48,000

ブラザー

No.	品名	定価	価格
99	M-1024/2	¥99,800	¥38,000

IPL 株式会社 アイピーエル

本社:〒248 鎌倉市雪の下4-1-12 商品管理部:鎌倉市雪の下3-4-23
TEL. 0467-24-7511 FAX. 0467-24-0561 TEL. 0467-24-1154

お知らせ ※2/20(水)、21(水)は連休とさせていただきます。

パソコンプラザ OCT オクト

'90 オクトで始まるパソコンワールド

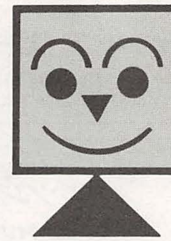
☎03-730-6271

●営業時間 AM 11:00～9:00/日曜・祭日 PM7:00

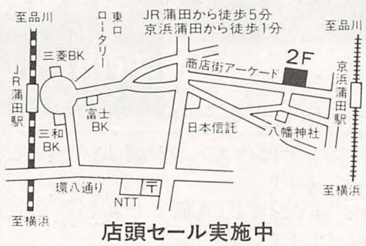
定休日 毎週火曜日

〒144 東京都大田区蒲田4-6-7 FAX 03-730-6273

オクト セレクテッドシステム



案内図



店頭セール実施中

全国通販

'90 3月末の一括払いOK!! 手数料ナシ!! ご利用下さいネ!!

電話一本で、ハイ即納

OCT-1 システム インフォメーション

- ▶全商品保証付(メーカー保証+当社保障1年)
- ▶超低金利ハッピークレジット(1回～60回)頭金ナシOK!
- ▶ボーナス一括払いOK!! ボーナス2回払いOK!!
- ▶配達日の指定OK!(万全なサポート体制)
- ▶商品の組合せ自由! オクトフリーダムシステム
- ▶店頭デモンストレーション実施中

OCT-1 蒲田 OPEN

超低金利 ハッピークレジットです!! 手数料はなしですヨー ご利用下さい。

注目!! '90 3月末の一括払いOK!! 手数料ナシだって!! ウーン、利用しなくっちゃネ!!

超低金利ハッピークレジットをご利用下さい。 手数料ナシ!!

NEC PC-88フェア! これでカンペキ。組合せ自由!!

(送料¥2,000)

PC-8801MC1 NEW

- ●PC-8801MC1
- ●CMC-141AN
- ●MD-2D(10枚)
- ●ジョイカード(連射式)
- ●ゲームパック

定価合計¥252,800

特価¥152,000



楽しさケタ違い CD-ROM!!

PC-8801MC2

- ●PC-8801MC2
- ●CMC-141AN
- ●MD-2D(10枚)
- ●ジョイカード(連射式)
- ●ゲームパック

定価合計¥283,800

特価¥173,000

PC-98DO

★98と88のソフトが1台で楽しめるマルチピューター!!

- ●簡単なスイッチ切替で、98モードと88モードに!
- ●98ソフトと88の多彩なホビーソフトを利用できる!
- ●1MB5インチFDD2基内蔵!!
- ●98VM11プラスMA2の魅力!!



PC-98DO NEW

- ●PC-98DO
- ●CMC-141AN
- ●MD-2HD10枚
- ●マウス
- ●ゲームパック
- ●パソコン活用ソフト

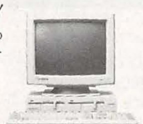
※キーボードレッスン&ベーシックプログラミングが入っています。

定価合計¥382,800

超特価¥228,000

PC-8801FE2 NEW

TVとつなげる本格パソコン!! ビデオ出力を装備してるから家庭にあるTVでゲームがすぐに楽しめるゾ!!



PC-8801FE2

- ●PC-8801FE2
- ●CMC-141AN
- ●MD-2D(10枚)
- ●ジョイカード(連射式)
- ●ゲームパック

定価合計¥203,800

特価¥119,000

PC-8801FE



- ●PC-8801FE
- ●CMC-141AN
- ●MD-2D(10枚)
- ●ジョイカード(連射式)
- ●ゲームパック

合計定価¥214,800

特価¥112,000

限定 電話下さい。

PC-8801MA2

- ●PC-8801MA2
- ●CMC-141AN
- ●MD-2HD(10枚)
- ●ジョイカード(連射式)
- ●ゲームパック

合計定価¥253,800

特価¥145,000

MEDIX NEW CMC-141AN



- ●0.31mm
- ●4050文字
- ●カラー14型
- ●ノングレア
- ●回転台付
- ●640×400ドット

★上記セットでディスプレイ変更の場合

- ●CU-14FD…………+¥ 7,000
- ●CU-14GD…………+¥ 3,000
- ●XC-1498C…………+¥ 7,000
- ●PC-KD863S…………+¥30,000
- ●PC-KD862S…………+¥31,000
- ●TV-454…………+¥45,000
- ●PC-TV354…………+¥30,000
- ●PC-TV455…………+¥58,000
- ●PC-KD863G…………+¥50,000
- ●PC-KD854N…………+¥ 9,000
- ●CU-21CD…………+¥58,000
- ●XC-1498C-DX(チルト台付)‥+¥13,000

を、加算して下さい。

TVが見れる14インチディスプレイ!!

SHARP CU-14TV(GY) NEW

定価¥98,800

- ●4050文字アナログ
- ●0.31mmドットピッチ
- ●TVチューナー内蔵

※●PC-88/98対応



ディスプレイ変更の場合………+¥37,000

PC-88シリーズ用 プリンター コーナー (ケーブル・A4熱転写用紙100枚付)

送料¥1,000

NEC PC-PR101TL3

- ●24ドット熱転写漢字プリンター
- ●普通紙、OHPシートハガキ印字OK



(定価¥69,800) 特価¥48,000

EPSON AP-550EXPC

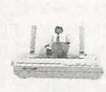
- ●24ドット熱転写漢字プリンター
- ●連続用紙の使用もOK!(トラクタ別売)
- ●ハガキ～B4縦まで印字OK!!



(定価¥64,800) 特価¥44,000

STAR TX-24CL

- ●24ドット熱転写漢字プリンター
- ●7色カラー印字
- ●コピー用紙、ハガキにも印字OK!



(定価¥69,800) 特価¥38,500

- ◉STAR CX-2410 (定価¥79,800) ………特価¥51,000
- ◉NEC PC-PR150H (定価¥84,000) ………特価¥57,000
- ◉EPSON AP-850PC (定価¥96,800) ………特価¥66,500
- ⊙NEC PC-PR150V (定価¥89,800) NEW ……特価¥67,000

アプリケーションソフト (送料¥500)

ソフト名	内容	メディア	定価	特価
P I	ワープログラフィック	5D/5HD	¥40,000	¥28,000
SHOGUN 2	ワープログラフィック	5D/5HD	¥34,800	¥24,500
ユーカラart88	ワープログラフィック	5D/5HD	¥30,000	¥21,000
ユーカラチャート	グラフィック	5D/5HD	¥24,000	¥18,000
88CARD	データベース	5D/5HD	¥28,000	¥21,000
Kid 88	グラフィック	5D	¥25,000	¥18,000
Kid VA	グラフィック	5HD	¥28,000	¥20,000
880Term	通信	5D	¥ 9,900	¥ 9,900

周辺機器 (送料¥1,000)

商品名(型番)	内容	定価	特価
PC-8801-11	サウンドボード(MA/FA)	¥19,800	¥15,900
PC-8801-23	サウンドボードII(MKII)	¥39,800	¥31,900
PC-8801-24	サウンドボードII(FH/MH)	¥39,800	¥31,900
XE-1AJ	インテリジェント・コントローラー	¥23,800	¥18,000
PC-8872-	マウス	¥ 9,800	¥ 7,900
TN-MOUSE88	マウス	¥ 7,800	¥ 4,500
XE-1 PRO	ジョイスティック	¥ 9,500	¥ 8,000
PC-8801-30	CD-ROMドライブ	¥30,300	¥24,000
PC-8801-31	CD-ROMインター	¥34,800	¥27,800

ゲームソフトALL 25% off セットでどうぞ! 安いゾー

★■店頭にて、ゲームソフト25%OFF!!（税別）。超低金利ハッピークレジットを利用するダヨ！
■特に人気のある商品によっては、しばらくお待ち願うことがありますのでご了承下さい。

厳選された製品を、より安く、より早く、皆様のお手元に!!

広告掲載商品以外の製品も取扱っております。

新作ソフトがワンサカいっぱい、店頭セール実施中!! どんどんお店まで来てネ!!

X68000フェア SHARP X68000 組合せセット!! キミはどれを選ぶ？ 送料無料

X68000EXPERT EXPERT-HD



ウ〜ン、多分に安い！
(A)EXPERT・CZ-602C（BK/GY）定価￥356,000
(B)EXPERT-HD ● CZ-612C（BK/GY）定価￥466,000

Ⓐセット：EXPERT（CZ-602C＋CZ-602D）……定価￥455,000

12回	￥29,200	24回	￥15,300
36回	￥10,500	48回	￥8,100

Ⓑセット：EXPERT-HD（CZ-612C＋CZ-602D）……定価￥565,800

12回	￥36,100	24回	￥18,900
36回	￥13,000	48回	￥10,100

X68000PRO PRO-HD



イヤー、絶対安い!!
(A)PRO ● CZ-652C（BK/GY）定価￥298,000
(B)PRO-HD ● CZ-662C（BK/GY）定価￥408,000

Ⓒセット：PRO（CZ-652C＋CZ-602D）……定価￥397,800

12回	￥25,600	24回	￥13,400
36回	￥9,200	48回	￥7,100

Ⓓセット：PRO-HD（CZ-662C＋CZ-602D）……定価￥507,800

12回	￥32,400	24回	￥17,000
36回	￥11,700	48回	￥9,100

頭金ナシ!! 超低金利クレジット

● 頭金ナシ!!
● 1回〜60回クレジットOK!!
● 組合せ自由！ TEL下さい。

他のディスプレイ組合せ
①CZ-603D ③CZ-612D
②CU-21CD

上記の68000セットにプレゼント!!
● MD-2HD10枚 ● シリコン・キーボード・カバー
● アフターバーナー（ゲーム）の3つをプレゼント

プリンター（用紙付）（送料無料）

SHARP CZ-8PC3
24ドット熱転写カラー漢字プリンター
（定価￥65,800）㊙大特価!!

SHARP CZ-8PC4
48ドット熱転写カラー漢字プリンター
（定価￥99,800）㊕大特価!!

X68000用ソフト/周辺機器（送料￥500）

型名	商品	定価	特価
Z's STAFF PRO68K	グラフィック	￥58,000	￥40,000
KAMIKAZE	データベース	￥68,000	￥46,000
サイクロン	グラフィク	￥58,000	￥25,000
C-TRACE68	グラフィック	￥68,000	￥50,000
C-COMPILER PRO68	C言語	￥39,800	特価
SAMPLING PRO68K	ミュージックソフト	￥17,800	特価

X68000用周辺機器

形名	商品	定価	特価
CZ-6BE1	1MB増設RAMボード	￥38,000	大特価
CZ-6BM1	MIDボード	￥26,800	大特価
AN-8TV	パソコンチューナー	￥35,800	大特価
CZ-8TMZ	モデムユニット	￥49,800	大特価
CZ-6BU1	ユニバーサルI/Oボード	￥39,800	大特価
CZ-8NJ2	インテリジェントコントローラー	￥23,800	￥19,000

富士通 FM-TOWNS（送料無料）

富士通FM-TOWNS



FM-TOWNSセットでお買い上げの方に!!
(a)アフターバーナー（ゲーム）(b)ジョイカード、(c)MF-2HD 5枚プレゼント!!
組合せ多数ありますので、お電話下さい。

①TOWNSモデル1 **大特価中**
● 本体
● カラーCRTディスプレイ
● キーボード
● システムソフトウェア
定価合計 ￥467,800

②TOWNSモデル2 **大特価中**
● 本体
● カラーCRTディスプレイ
● キーボード
● システムソフトウェア
定価合計 ￥527,800

モデムだよ〜ん（送料￥1,000）

NEC
● コムスター1212AT……特価￥16,500
● コムスター2424AT……特価￥38,000

AIWA
● PV-A2400MNP4……特価￥34,000
● PV-A2400MNP5……特価￥41,000

オムロン
● MD-1200AIII……特価￥16,000
● MD-12FS……特価￥15,000
● MD48HS……特価￥104,000
● MD24FS4……特価￥31,500
● MD24FS5……特価￥34,800
● MD24FS7……特価￥45,300

ミュージカル・ツール（送料￥1,000）

● POLAND ミュージくん 定価￥93,800 ▶ 特価￥76,800
● ROLAND ミュージ部 定価￥158,000 ▶ 特価￥129,800
● SNE サウンド オーケストラ 定価￥29,800……▶ 特価￥18,000
● FM＋1 プラス コンサート 定価￥29,800……▶ 特価￥18,000
● サウンド・エース（PC-9801-26Kコンパチ）定価￥22,000……▶ 特価￥13,800

NEC PC-98 & EPSON PC-286シリーズ特選セット（送料￥2,000）

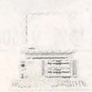
NEC PC-9801RX21



● PC-9801RX21
● CMC-141AN
● MD-2HD（10枚）
● マウス＋ゲーム
● パソコン活用ソフト

限定 特価￥269,000

EPSON PC-286VF-STD
新製品



● PC-286VF-STD
● CMC-141AN
● MD-2HD（10枚）
● マウス＋ゲーム
● MS-DOS
● パソコン活用ソフト

推奨 特価￥200,000

※キーボードレッスンとベーシックプログラミングが入っている活用ソフト

PC-9801UV11
● PC-9801UV11＋CMC-141AN＋MF-2HD5枚＋マウス＋パソコン活用ソフト…特価￥208,000

PC-9801RS21
● PC-9801RS21＋CMC-141AN＋MD-2HD10枚＋マウス＋ゲーム＋パソコン活用ソフト…特価￥314,000

PC-9801EX2
● PC-9801EX2＋CMC-141AN＋MF-2HD＋マウス＋パソコン活用ソフト……特価￥258,000

EPSON PC-286UX-STD
● PC-286UX-STD＋CMC-141AN＋マウス＋MF-2HD5枚＋MS-DOS＋パソコン活用ソフト…特価￥228,000

★ディスプレイ変更の場合
● CU-14FD……＋￥7,000
● XC-1498C……＋￥7,000
● PC-KD854N……＋￥9,000
● PC-KD455……＋￥58,000
● PC-TV354……＋￥30,000
● PC-TV454……＋￥45,000
● CR-4000……＋￥25,000
● CU-14TV……＋￥37,000
● XC-1498C-DX（チルト台付）…＋￥13,000
加算して下さい。

オクト推奨プリンター（送料￥1,000）
● STAR BR-2415……特価￥53,000
● EPSON VP-1350……特価￥67,000
● EPSON VP-2050……特価￥109,000

パソコンラック
送料無料



Ⓐ5段キャスター付
キーボードが収納できるから、手元でマウス操作ができる!!
1325(H)×640(W)×700(D)
特価 ￥16,000



Ⓑ4段キャスター付
どんなパソコンにもフレキシブルに対応!!
1245(H)×614(W)×600(D)
特価 ￥12,000

店頭ゲームソフトオール25% off! ビジネスソフト20%より特価中

★通信販売お申込みのご案内★

※輸送時のトラブル、初期不良の場合は新品と交換させていただきます。

お申込みはお電話でお願いします。お客様の〈住所〉〈氏名〉〈電話番号〉及び〈商品名〉をお知らせ下さい。● 入金確認後ただちに商品をご送付いたします。

現金一括払い
銀行振込：お近くの銀行より（電信扱い）にてお振込み下さい。
現金書留：封筒の中に住所・氏名・商品名をご記入の上当社までお送り下さい。

クレジット
専用お申込用紙をお送り致します。ので、必要事項をご記入、ご捺印の上ご返送下さい。手続きは簡単です。

オクトラクラク クレジット

1回	1.5%	3回	2%	6回	3%	10回	4.5%	12回	4.5%	15回	7%
18回	8%	20回	9%	24回	10%	30回	13%	36回	14%	48回	18%

振込先
富士銀行 久ヶ原支店 当 NO.1824
三菱銀行 蒲田支店 当 No.0278691
株式会社 億人（オクト）

※掲載の価格は、多少とも変動しますので、まずはお電話にてご確認ください。
※銀行振込、または、現金書留でご注文の際には、あらかじめ電話でご確認の上、お申し込み下さい。
※上記料金には、消費税は含まれておりません。消費税が付加されますので、詳しくは、電話でお問合せ下さい。

お問合せ
ご注文は ☎03-785-7855 受付時間 AM11:00▶PM7:00
日曜定休(祭日営業) FAX:03-781-7055

当社の広告は消費税込みの内税価格で表示してあります。

特選パソコンDESK (送料1個につき1,000円/消費税込み)

注番BM-1



特価 ¥10800

650(幅)×600(奥)×1225(高)mm
パソコン&ワープロ両用タイプ

注番BM-2



Ⓐ特価 ¥15600
Ⓑ特価 ¥19800
(Ⓑはマウステーブル付)
620(幅)×700(奥)×1265(高)mm
中間棚板3段階調整可能

注番BM-3



特価¥29800
940(幅)×700(奥)×1265(高)mm上から二番目の棚板は高さが100・165・369の3段階に調節可能。
コンセント2個付

注番BM-4



特価¥30800
1100(幅)×780(奥)×850～1200(高)mm上段棚板は50mm間隔で高さの調節可能 キャスター付

注番BM-5



特価¥39600
引き出しユニット付
1200(幅)×750(奥)×1215～1315(高)mmキャスター付

注番BM-6



Ⓐ特価¥9300
Ⓑ特価¥13000
(ヒジカケ付)

注番BM-7



特価 ¥16800
624(幅)×400(奥)×660(高)mmキーボードテーブルはスライド式でハンドレスト付

新作ゲームSOFT (送料1本400円、2本700円、3本以上1000円/消費税込み)

ソフト名	割引価格	機種名
ア行		
アークスII	¥ 7,480	98/88/X68/MSX2
あーくしゅ	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
アウトロー水滸伝	¥ 7,480	MSX2
アップルクラブ1－2	¥ 3,420	98/88
アドヴァンスト・ファンタジアン	¥ 6,630	88/X1
あぶないてんぐ伝説	¥ 4,930	98
アリスたちの午後1-2	¥ 6,630	98/88/X68
アルバトロス2	¥ 8,330	98
アルバトロス2	¥ 7,480	MSX2
アルビオン	¥ 8,330	X68
アルフェイム	¥ 8,330	98/88/X68
アンデッドライン	¥ 5,780	MSX2
イーヴル・ストーン	¥ 4,930	98/88/X1/X68/MSX2
イースII	¥ 6,630	98/88/X1/AV/MSX2
イースIII・ワンダラーズフロムイース	¥ 7,400	98/88/MSX2
維新の嵐	¥ 8,330	98/88/VA/X1/X68/MSX2Ⓓ
維新の嵐	¥ 10,030	MSX2Ⓡ
維新の嵐・CD付	¥ 10,370	98/88/VA/X1/X68/MSX2Ⓓ
韋駄天いかせ男1～3	¥ 5,780	MSX2
イミテーションは愛せない	¥ 5,780	98/88/X1/X68/77/MSX2
インサイダース	¥ 8,330	98
イントリューダー	¥ 5,780	88/MSX2
ヴァリスII	¥ 7,480	98/88/MSX2
ヴァリスII	¥ 8,330	X68
WIZARD98	¥ 15,210	98
WIZARDきゃら	¥ 12,420	98
WIZARD88	¥ 11,520	88
ウィザードリィ2	¥ 8,820	MSX2
ウイングス	¥ 6,630	98/X68
ウォー・イン・ザ・サウスパシフィック	¥ 8,330	98
美しき獲物たち4～6	¥ 3,600	98/88/X1/MSX2
AI囲碁2	¥ 10,880	98
A-JAX	¥ 7,480	X68
SDスナッチャー	¥ 8,330	MSX2
F-15ストライクイーグル	¥ 6,630	98/88
F-1スピリット3Dスペシャル	¥ 6,120	MSX2＋
エメラルド・ドラゴン	¥ 7,480	98/88
エンジェル・ハーツ	¥ 5,780	98/88
エントフューラー	¥ 5,780	98/88/X1/X68/AV/MSX2
おとめ　ぱーてぃ	¥ 6,630	88
おんなのこけーさつたい	¥ 6,630	88
カ行		
ガールズ・パラダイス	¥ 6,630	98/88/MSX2
ガウディ・バルセロナの風	¥ 8,330	98/88/X68/MSX2
カオスエンジェル	¥ 7,020	98
神の聖都	¥ 8,330	98/88/MSX2
カルメンサンディエゴインジャパン	¥ 8,330	98
GAMMA PLANET	¥ 5,220	X68
機動戦士ガンダム	¥ 5,780	98/88/MSX2
気分はばすてるたっち！	¥ 6,630	98/88/X68/MSX2
きまぐれオレンジロード	¥ 6,630	98/88/MSX2
GALWARSきゃぴきゃぴるん	¥ 4,320	88
きゃんきゃんバニー	¥ 4,930	98/88
キャンペーン版・大戦略II	¥ 7,480	88
キャンペーン版・大戦略II	¥ 8,830	98
キューティーハニー	¥ 7,480	88
銀河	¥ 6,630	98/88
銀河	¥ 5,780	MSX2
銀河英雄伝説	¥ 7,480	98/88/MSX2
禁断のパラダイス	¥ 5,780	98/88/X1/X68/AV/MSX2
クライシス	¥ 7,480	88
グラフサウルス	¥ 8,330	MSX2
グラムキャッツ	¥ 6,630	MSX2
クリスタル・ドリーム	¥ 6,630	98/88
クリムゾン2	¥ 6,630	88/MSX2
クレセントムーンがある	¥ 4,930	98/88/MSX2
激突ペナントレース2	¥ 5,630	MSX2
源平討魔伝	¥ 6,630	X68
神戸恋愛物語	¥ 7,480	98/88/X68
コスモスクラブ	¥ 7,480	98/88/MSX2
琥珀色の遺言	¥ 8,330	98/88/X1/X68/AV/MSX2
GOLFきゃぴきゃぴるん	¥ 6,630	88
殺しのドレス2	¥ 5,780	98/88
サ行		
サーク	¥ 7,480	98/88/MSX2
西国の覇者	¥ 6,120	98
早乙女学園入学案内	¥ 4,320	98/88/X1/X68/MSX2
Intruder桜屋敷の探索	¥ 5,780	88/MSX2
ザ・スーパーラスベガス	¥ 10,880	98/X68
サバッシュ	¥ 7,020	88
サバッシュ	¥ 7,920	X68
ザ・ファイルマスター	¥ 13,320	98
ザ・ファイルマスター	¥ 11,520	88/X1/X68/77
ザ・ファイルマスター	¥ 7,920	MSX2Ⓓ
斬	¥ 8,330	98/X68
三国志	¥ 12,580	98/88/X1/X68/77/MZ25
三国志	¥ 11,520	MSX2Ⓓ
三国志II	¥ 12,580	88
三国志II・CD付	¥ 14,620	88
38万キロの虚空	¥ 8,330	98/X68
ジェノサイド	¥ 7,480	X68
紫禁城	¥ 8,330	98/88/MSX2
自己中心派	¥ 4,320	88
上海II	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
雀皇登竜門	¥ 8,330	98
シュヴァルツシルト	¥ 8,330	88/MSX2
シュヴァルツシルト	¥ 10,880	98/X68
シュヴァルツシルトII	¥ 8,330	98/88
ジンギスカン	¥ 8,330	98/88/X1/X68/77/MSX2Ⓡ
新10倍カートリッジ	¥ 4,930	MSX
シンセサウルスVer.2	¥ 6,630	MSX2
秦始皇帝	¥ 6,630	98
水滸伝	¥ 8,330	98/88/X1/X68/AV/MSX2Ⓓ
水滸伝	¥ 10,030	MSX2Ⓡ
水滸伝・CD付	¥ 10,370	98/88/X1/X68/AV/MSX2Ⓓ
水龍士II	¥ 8,330	98
スーパー大戦略	¥ 6,800	88/X1
スーパー大戦略	¥ 7,480	98/X68/MSX2Ⓓ/TOWNS
スーパー大戦略マップコレクション	¥ 4,500	98/X68
スーパーハングオン	¥ 7,920	X68
雀ボーグすずめ	¥ 6,630	98/88/MSX2
スタートレーダー	¥ 7,400	98/88
スペース　マンボー	¥ 5,780	MSX2
スペースハリアー	¥ 6,630	88/X1
セーラー服戦士フェリス	¥ 5,780	98/88
せまってみたい	¥ 5,780	98/88/MSX2
ZERO	¥ 7,480	98
せろり	¥ 6,630	98
全国おんせん麻雀	¥ 6,630	88
戦略空軍	¥ 7,480	98
倉庫番パーフェクト	¥ 5,780	98/88/X1/X68/MSX2
装甲機兵ボトムズ	¥ 6,630	88
ソーサリアン	¥ 8,330	98/88/VA/X1
ソーサリアン追加シナリオ1～3	¥ 3,420	98/88/VA/X1
ソーサリアン・ユーティリティー	¥ 3,420	98/88/VA/X1
タ行		
ダークレイス	¥ 8.160	98
大海令	¥ 10,880	98/X68
大戦略IISP	¥ 7,480	98
大戦略III	¥ 8,330	98
第二次欧州大戦	¥ 6,550	98
太平洋の嵐DX	¥ 12,580	98/VA
太平洋の嵐パワーアップキット	¥ 4,930	98/VA
堕天使KYOUKO	¥ 6,630	98/88/X1/X68/MSX2
ダ・ピンチ	¥ 5,780	88/X1/77
ダブルイーグル	¥ 8,080	98/X68
地球防衛軍II	¥ 8,080	98
D.C.コネクション	¥ 7,480	88/MSX2
DD倶楽部	¥ 8,330	MSX2
ディオス	¥ 8,330	98/88/X68/MSX2
提督の決断	¥ 12,580	98/VA
提督の決断・CD付	¥ 14,620	98/VA
D・P・S	¥ 4,930	98/VA/X68
ティル・ナ・ノーグII	¥ 8,330	98
ティル・ナ・ノーグ	¥ 7,480	88
デザート	¥ 5,780	98/88
デストラクション　上巻	¥ 5,780	88
テトリス	¥ 5,780	98/88/X1/X68/77/MSX2Ⓓ
DUEL	¥ 7,400	88
デリンジャー	¥ 7,480	98/88/MSX2
テレネット　ミュージックボックス	¥ 3,580	98/88/X68
テレホンクラブストーリーSP	¥ 6,630	98/88/MSX2
天下統一	¥ 8,330	98
天九牌	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
天使たちの午後番外II	¥ 6,630	98/88/MSX2
天使たちの午後III	¥ 7,480	98/88/MSX2
電脳学園II	¥ 7,480	88
DOLL	¥ 6,630	98/88/MSX2
ドキドキシャッターチャンス	¥ 4,320	98/88
ドラグーンアーマFORアダルト	¥ 4,930	98/88
ドラゴンスレイヤー	¥ 7,400	88
ドラゴンナイト	¥ 5,780	98/88
ドラゴンスピリット	¥ 7,480	X68
ドラゴンバスター	¥ 6,120	98
トリロジー・久鬼妖華真伝	¥ 5,780	98/88
トンネルズ&トロルーズ	¥ 8,820	98
ナ行		
ナイトアームズ	¥ 8,520	X68
ナイトアームズ	¥ 8,250	X68
長くて甘い夜	¥ 6,630	98/88/X1/MSX2
ナビチューン・ドラゴン航海記	¥ 7,480	88/MSX2
南海の死闘	¥ 7,480	98/X68
ニュージーランドストーリー	¥ 7,480	X68
ぬかたのおおきみ	¥ 6,630	98/88/X68/MSX2
信長の野望・全国版	¥ 8,330	98/88/X1/X68/77/MZ25
信長の野望・全国版	¥ 7,920	MSX2Ⓓ
信長の野望・戦国群雄伝	¥ 8,330	98/88/X1/X68/AV/MSX2Ⓓ
信長の野望・戦国群雄伝CD付	¥ 10,370	98/88/X1/X68/AV/MSX2Ⓓ
ハ行		
パーソナル・ミュージシャン	¥ 10,800	88
はあちゃけあやよさん	¥ 3,420	98/88/MSX2
バーミリオン	¥ 5,780	88
ハイドライドIIISV	¥ 6,630	98
ハラキリ	¥ 7,400	88
バランスオブパワー	¥ 11,520	98/88/MSX2
遥かなるオーガスタ	¥ 10,880	98
バルバトウスの魔女	¥ 6,630	88
晴れのちおおさわぎ	¥ 4,930	98/88
パワフルまあじゃん2	¥ 6,630	98/88/X1/X68/MSX2
ビート・バイズ	¥ 7,480	98
美少女コントロール	¥ 5,780	MSX2
媚少女NORIKO	¥ 6,630	98/88/X1/X68/MSX2
ビデオクイーンをさがせ	¥ 5,780	98/88
ビバ・ラスベガス	¥ 5,780	MSX2
ピュア	¥ 5,780	98/88
ぴんきい・ぽんきい1-3	¥ 4,930	98/88/MSX2
ぴんくショックパイレーツ	¥ 3,420	98
ファースクイーン	¥ 7,480	98/VA/X68
ファイアーホーク・デグザー2	¥ 6,630	88/MSX2
ファイナル・ファンタジー	¥ 6,630	MSX2
ファミリースタジアム・89年度版	¥ 5,780	VA
ファミリースタジアム	¥ 6,630	MSX2
ファンタジーIII	¥ 8,820	98/88/X1/X68/AV/MSX2
ファンタジーゾーン	¥ 7,020	X68
V'BALL	¥ 7,020	X68
ふぇありいている	¥ 4,320	MSX2
PUPPETSHOW	¥ 3.600	98/88/X68/MSX2
プライベートスクール	¥ 5,780	98/88/MSX2
BURAI・上巻	¥ 7,480	98/88
フラッピー2	¥ 7,480	X68
ブルー・ウィンド	¥ 6,630	98/88/X68/MSX2
ブルームーン・ストーリー	¥ 5,780	98/88
ブルトン・レイ	¥ 7,480	98
プロヴィデンス	¥ 6,630	88
ペロンチョ身体検査	¥ 5,780	98/88
保存版ロードランナー	¥ 6,630	98
ポッキー	¥ 5,780	MSX2
ポッキー	¥ 6,630	98/88
ほっとMILK	¥ 4,320	MSX2
ほっとMILK	¥ 6,630	98/88
Hopper	¥ 4,320	MSX2
マ行		
麻雀狂時代スペシャルII	¥ 5,780	88/X1
麻雀武蔵	¥ 8,330	98/X68/TOWNS
マイト&マジック2	¥ 8,820	98/88/X1/X68/AV/MSX2
魔宮殿	¥ 5,780	MSX2
魔剣士KUMIKO	¥ 6,630	98/88/X1/X68/MSX2
マジカルハウス	¥ 5,780	88
マスター・オブ・モンスターズ	¥ 5,780	MSX2
マスター・オブ・モンスターズ	¥ 7,480	98
マスター・オブ・モンスターズ	¥ 6,800	88/X1
Mrプロ野球	¥ 8,330	98
ミスティ	¥ 4,500	98/88/X1/X68/MSX2
三つ目がとおる	¥ 6,630	MSX
夢幻の心臓III	¥ 8,250	88
無敵刑事大撃破	¥ 6,630	88
名監督II	¥ 8,820	98/VA/X68
めぞん一刻完結編	¥ 6,630	98/88/X1/77/MXS2Ⓓ
めぞん一刻完結編	¥ 8,330	X68
メタルサイド	¥ 7,480	X68
メタルギア2	¥ 7,480	X68
メフィスト	¥ 7,480	98/88
メルルーン	¥ 7,480	98/88
モトス	¥ 6,630	X68
ヤ行		
闇の壱与伝説	¥ 6,630	98/88
やりたい放題2	¥ 5,780	98/88/X1/X68/AV/MSX2
遊撃王II・エアーコンバット	¥ 7,480	98
妖獣機甲兵ワードラゴン	¥ 7,400	88
夜の天使たち	¥ 7,480	98/88/MSX2
ラ行		
ライム	¥ 6,630	98
ラ・ヴァルー	¥ 7,480	98/88/MSX2
ラストハルマゲドン	¥ 6,630	98/88/X1/MSX2
ラストハルマゲドン	¥ 8,330	X68
Rance光をもとめて	¥ 5,780	98/88/VA/X68/MSX2
らんらん狂走曲	¥ 6,630	98/88
リーベルマニューバー・ライナス	¥ 6,630	88
リガルード	¥ 6,630	98
リップスティックADV	¥ 5,780	X68
リップスティックADV2	¥ 5,780	98/88
琉球	¥ 4,930	98/X68
琉球	¥ 4,320	MSX2
リングマスター	¥ 7,480	X68
リングマスターII	¥ 6,630	98
ルーンワース・黒衣の貴公子	¥ 7,480	88/MSX2
レイドッグ2	¥ 6,120	MSX2＋
レジェンドオブヒーロー	¥ 7,400	88
レジオナル・パワー	¥ 7,480	98
レナム	¥ 8,330	98/X68
レナム	¥ 7,480	MSX2
ロードス島戦記・福神漬	¥ 3,420	98
ローグ・アライアンス	¥ 8,820	98/88/VA/X1/X68/MSX2
ロードス島戦記	¥ 8.330	98/VA

新作ソフトで発売が遅れた場合、商品入荷次第お送りしますのでしばらくお待ち下さい。

〈お申し込み方法〉

現金書留
申込書を同封の上、郵便局でお手続き下さい。
送り先：東京都品川区旗の台5-1-6周ビル3F

銀行振込(ゲームソフトはご遠慮下さい。)
お電話の上、下記までお振込み下さい。
太陽神戸銀行 旗の台支店 普通：3304231 聖和ライフサービス
ご入金確認後至急商品をお送りします。

注　意
沖縄・離島の送料は、ゲームソフトを除いて別料金となります。

無料見積り
購入予定の①商品名②メーカー名③定価をハガキに書いてお送り下さい。ハードからソフトまで無料見積りいたします。
※当社の広告は全て消費税込の価格で掲示しております。

書留申込書BM3月号

フリガナ		
住所 〒		
名前	昭和　年　月　日生　才	TEL(　　)　　―
使用機種	メディア5"・3"・ROM/2D・2DD・2HD/MSX・MSX2	
商品名 または DESK注番 ① ② ③	ソフト名 ① ② ③	

パソコンハウス DYNA 日本全国お電話一本！通販システム

超売筋!!

NEC PC-8801FE2

★TVとつなげる本格派パソコン

新製品

本体のみ



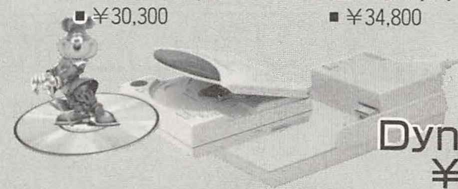
■￥119,000

Dyna特価￥79,800

—君の88がCD-ROMマシンに大変身！—
NEC PC-8801-30 + PC-8801-31

CD-ROMドライブ ■￥30,300

CD-ROMインターフェイス ■￥34,800



Dyna特価 ￥50,500

NEC KD-862S



■￥99,800

Dyna特価￥64,800

NEC PC-8801MCmodel1/model2

★88+CD-ROMで楽しさケタ違い！

新製品

本体のみ

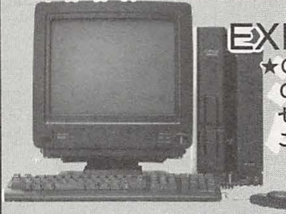


Dyna特価￥115,000(model1)

Dyna特価￥135,000(model2)

SHARP X68000シリーズ

EXPERT



★CZ602CとCZ602Dをセットにしてこの価格！

Dyna特価￥302,000

PRO



★CZ652CとCZ602Dをセットにしてこの価格！

Dyna特価￥258,000

パソコンハウス DYNA〈ダイナ〉

PC88シリーズ

商品名	定価	割引価格
★ティルナノーグ	8.800	7.300
ルーンワース	8.800	7.300
ヒーローオブランス	7.500	6.600
★プール オブ レイディアンス	9.800	8.600
YSⅢ	8.700	7.200
アークス2	8.800	7.300
あーくしゅ	6.800	5.700
サーク	8.800	7.300
★夢幻の心臓3	9.700	8.000
レジェンド オブ ヒーロー	8.700	7.200
◎エメラルドドラゴン	8.800	7.300
ローグアライアンス	9.800	8.600
ロードス島戦記(VA専用)	9.800	8.100
ディガンの魔石	10.000	8.300
ソーサリアン	9.800	8.100
ソーサリアンユーティリティ	3.800	3.200
追加シナリオVOL.1	3.800	3.200
戦国ソーサリアン	3.800	3.200
ピラミッドソーサリアン	3.800	3.200
◎サバッシュ	7.800	6.900
BURAI(上巻)	8.800	7.300
水龍士Ⅰ・Ⅱ	7.800	6.500
★ミスティーブルー	8.800	7.800
神の聖都	9.800	8.100
神戸恋愛物語	8.800	7.300
闇の壱与伝説	7.800	6.500
ガウディ(HD専用)	9.800	8.100
DCコネクション	8.800	7.300
怨霊戦記	9.800	8.100
◎琥珀色の遺言	9.800	8.100
メルルーン	8.800	7.300
シュヴァルツシルト	9.800	8.100
シュヴァルツシルト2	9.800	8.100
プラジエーター(FH以降)	7.800	6.500
パイレーツ	8.800	7.300
銀河英雄伝説+セット	11.600	9.600
銀河英雄伝説パワーアップ&シナリオ集	4.800	4.000
マスターオブモンスターズ	8.000	6.600
マスターオブモンスターズマップコレクション	4.800	4.000
三国志2	14.800	12.500
信長の野望 戦国群雄伝	9.800	8.100
維新の嵐(VA専用版)	9.800	8.100
維新の嵐(88SR版)	9.800	8.100
太平洋の嵐DX(VA専用版)	14.800	12.200
太平洋の嵐パワーアップキット(VA専用版)	5.800	4.800
提督の決断(VA専用版)	14.800	12.300
キャンペーン版大戦略2	8.800	7.300
ボトムズ	7.800	6.500
◎デュエル	8.700	7.200
ぴんきいぽんきい#1〜#3	5.800	4.800
ランラン狂走曲	7.800	6.500
殺しのドレス2	6.800	5.700
ランス	6.800	5.700
◎きゃんきゃんバニー	5.800	4.800
ガールズパラダイス	7.800	6.500
デザート	7.800	6.500
長くて甘い夜	7.800	6.500
晴れのち大騒ぎ	5.800	4.800
ピュア	6.800	5.700
パペットショウ	4.000	3.300
クリスタルドリーム	7.800	6.500
天使たちの午後Ⅱ 番外2	7.800	6.500
天使たちの午後Ⅲ	8.800	7.300
テレフォンクラブストーリー	7.800	6.500
妖獣機甲兵ワードラゴン	8.700	7.200
ヴァリスⅡ	8.800	7.300
銀河	7.800	6.500
リーベルマニューバーライナス	7.800	6.500
ファイアホーク	7.800	6.500
ガンダム MSフィールド	6.800	5.700
めいずくん	5.800	4.800
天九牌	6.800	5.700
ファミリースタジアム'89(VA専用版)	6.800	5.700
今夜も朝までパワフルまあじゃん2	7.800	6.500
◎上海2	6.800	5.700
テトリス(VA専用版)	6.800	5.700
テトリス	6.800	5.700

PC98シリーズ

商品名	定価	割引価格
◎ダークレイス	9.600	7.700
ブルトンレイ	8.800	7.800
ヒーローオブランス	7.500	6.600
◎エメラルドドラゴン	9.800	8.100
◎サバッシュ	8.800	7.800
ARCUS2	8.800	7.300
ハイドライド3SV	7.800	6.500
◎ローグアライアンス	9.800	8.600
BURAI	8.800	7.300
アルビオン	9.800	8.100
YSⅢ	8.700	7.200
リングマスター	7.800	6.500
リングマスターⅡ	7.800	6.500
ティルナノーグⅡ	9.800	8.100
ソーサリアン	9.800	8.100
ソーサリアンユーティリティ	3.800	3.200
追加シナリオVOL.1	3.800	3.200
戦国ソーサリアン	3.800	3.200
ピラミッドソーサリアン	3.800	3.200
デスブリンガー	9.800	8.200
サーク	8.800	7.300
◎カオスエンジェルス	7.800	6.500
ロードス島戦記	9.800	8.100
アンジェラス	8.200	7.200
アルフェイム	9.800	8.100
闇の壱与伝説	7.800	6.500
首切り館	8.800	7.300
探偵団X	7.800	6.500
神の聖都	9.800	8.100
デュアルターゲット	8.800	7.300
DCコネクション	8.800	7.300
琥珀色の遺言	9.800	8.100
斬(ZAN)	9.800	8.100
斬シナリオコレクションVol.1	3.800	3.200
斬パワーアップユーティリティー	4.800	4.000
提督の決断	14.800	12.200
マスターオブモンスターズ	8.800	7.300
銀河英雄伝説+セット	8.800	7.300
銀河英雄伝説パワーアップ&シナリオ集	4.800	4.000
◎天下統一	9.800	8.100
南海の死闘	8.800	7.300
ガンシップ	11.800	9.800
エアコンバット	8.800	7.300
ウイングス	7.800	6.500
ビートバイス	8.800	7.300
大戦略Ⅲ	9.800	8.100
スーパー大戦略98	8.800	7.300
キャンペーン版大戦略2	9.800	8.100
大戦略ⅡSP	8.800	7.300
◎パイレーツ	7.800	6.500
プロダクションマネージャー	9.800	8.100
信長の野望 戦国群雄伝	9.800	8.100
維新の嵐	9.800	8.100
シュバルツシルトⅡ	9.800	8.100
大海令	12.800	10.600
◎A列車で行こうⅡ	12.800	10.600
◎Far Side Moon(地球防衛軍2)	9.500	7.900
太平洋の嵐DX	14.800	12.200
太平洋の嵐パワーアップキット	5.800	4.800
RUN RUN狂走曲	7.800	6.500
◎ドラゴンナイト	6.800	5.500
◎殺しのドレス2	6.800	5.700
リップスティックADV2	6.800	5.700
クレセントムーンがある	5.800	4.800

全国通販システム ●まずお電話でお申込みください。

ハード商品のお支払いはお好きな方法で！

①**現金書留**／右記住所へ送金ください。

②**銀行振込**〈振込先〉岡崎信用金庫瑞穂支店(普)168041

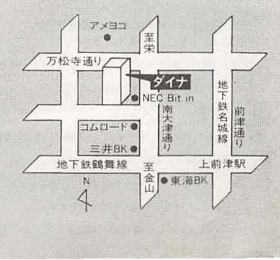
③**代金着払**／商品と引替に代金をお支払いください。手数料が必要です。

※クレジットもOK、詳しくはお電話でお問合せください。

パソコンハウス**ダイナ**

〒460 名古屋市中区大須3-31-28

営業時間AM10：00〜PM8：00(年中無休)



どこにも負けないダイナプライスで クレジットも大歓迎!

MSX大集合

PANASONIC FS-A1WSX



新製品

■ ￥69,800

Dyna特価￥49,800

SONY HB-F1XV



新製品

■ ￥69,800

Dyna特価￥51,500

SANYO CMT-A14F1

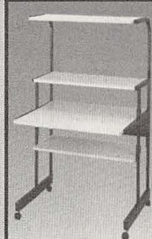
★MSX用14型カラーCRT



■ ￥64,800

Dyna特価￥39,800

パソコンラック



★キャスター付三段式

激安

Dyna特価￥9,800

PANASONIC FS-PC1

★48ドット熱転写カラープリンター



■ ￥59,800

Dyna特価￥46,800

SONY HBD-F1

★3.5″フロッピーディスクドライブ

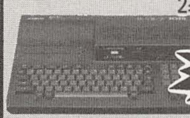


■ ￥36,800

Dyna特価￥29,800

SANYO PHC-70FD2

★ディスクドライブ2基装備



新製品

■ ￥84,800

Dyna特価￥54,800

日本エレクトロニクス EX-4

★MSX拡張スロットボックス

Dyna特価￥25,000

ブラックマウス

★MSX、88対応の高級マウス

マウスマットがついてくる!!

Dyna特価￥3,980

☎052-261-7830

東京☎03-5261-0076

Call me!!

商品名	定価	割引価格
ガールズパラダイス	7,800	6,500
ランス	6,800	5,700
長くて甘い夜	7,800	6,500
ぴんきいぽんきい#1〜#3	5,800	4,800
パペットショウ	4,000	3,300
ピュア	6,800	5,700
ドラグーンアーマー	5,800	4,800
エンジェルハーツ	6,800	5,700
◎ポッキー	7,800	6,500
ヴァリスII	8,800	7,400
ダブルイーグル	9,500	7,900
◎遥かなるオーガスタ	12,800	10,600
保存版ロードランナー	7,800	6,500
遊兎伝	7,800	6,500
銀河	7,800	6,500
琉球	5,800	4,800
★石道	7,800	6,500
◎上海2	6,800	5,700
めいずくん	5,800	4,800
シャッフルパックカフェ	7,800	6,500
テトリス	6,800	5,700
ぎゃんぶらあ自己中心派	7,800	6,500
ぎゃんぶらあ自己中心派2	7,800	6,500
森田将棋II	10,000	8,800
今夜も朝までパワフル麻雀2	7,800	6,500
★麻雀悟空〜天竺への道〜	9,800	8,100
麻雀大会	9,800	8,100
麻雀武蔵	9,800	8,100
三国志	14,800	12,200
斬	9,800	8,100
信長の野望 戦国群雄伝	9,800	8,100
大海令	12,800	10,600
太平洋の嵐DX	14,800	12,200
スターシップランデブー	8,800	7,300
Lip stick ADV.	6,800	5,700
ランス	6,800	5,700
ダブルヴィジョン	5,800	4,800
琉球	5,800	4,800
天九牌	6,800	5,700
ファンタジーゾーン	7,800	6,500
フラッピー2	8,800	7,300
メタルサイト	8,800	7,300
R-TYPE	7,800	6,500
ダブルイーグル	9,500	7,900
スタークルーザー	8,800	7,300
サンダーフォース2	9,800	8,100
テトリス	6,800	5,700
キングオブシカゴ	12,800	10,600
麻雀武蔵	9,800	8,100
麻雀悟空	7,800	6,500
ドラゴンスピリット	8,800	7,300
アフターバーナー	9,200	7,600
銀河英雄伝説	8,800	7,300
銀英伝パワーアップ&シナリオ集	4,800	4,000
ぴんきいぽんきい#1〜#3	5,800	4,900
ランス	6,800	5,700
長くて甘い夜	7,800	6,500
コスモスクラブ	8,800	7,300
天使たちの午後II 番外2	7,800	6,500
天使たちの午後III	8,800	7,300
美少女コントロール	6,800	5,700
◎上海2	6,800	5,700
琉球	4,800	4,000
ヴァリスII	8,800	7,300
ハイディフォス	7,800	6,500
アンデッドライン	6,800	5,700
めいずくん	5,800	4,800
銀河	6,800	5,700
ガンダムMSフィールド	6,800	5,700
今夜も朝までパワフルまあじゃん2	7,800	6,500
テトリス	6,800	5,700
◎シンセサウルス VER.2	7,800	6,500
●ROM		
三国志	14,800	12,500
FMパナアミューズメントカートリッジ	7,800	6,500
コナミ新10倍カートリッジ	5,800	4,800
ゴーファーの野望	5,800	4,800

X68000シリーズ

商品名	定価	割引価格
リングマスター	8,800	7,300
◎サバッシュ	8,800	7,300
ローグアライアンス	9,800	8,100
マイトアンドマジック2	9,800	8,100
◎ジェノサノド	8,800	7,300
アークス	10,000	8,300
デスブリンガー	9,800	8,100
ラストハルマゲドン	9,800	8,100
ウルティマIV	9,800	8,100
ねじ式	9,800	8,100
カサブランカに愛を	7,800	6,500
マーダークラブDX	7,800	6,500
琥珀色の遺言	9,800	8,100
道化師殺人事件	7,800	6,500
めぞん一刻 完結編SP	9,800	8,100
スーパー大戦略X68	8,800	7,400
ジンギスカン	9,800	8,100
ヒストリーオブエルスリード	9,800	8,100

MSXシリーズ

商品名	定価	割引価格
●DISK		
◎ドラゴンナイト	6,800	5,700
◎Xak	8,800	7,300
YSIII	8,700	7,200
クリムゾンII	7,800	6,500
ファンタジーIII	9,800	8,100
ミッドガルツSIDE A	8,800	7,300
ミッドガルツSIDE B	8,800	7,300
エグザイル2	8,800	7,300
ディガンの魔石	10,000	8,300
アークス2	8,800	7,300
YSII	7,800	6,500
DCコネクション	8,800	7,300
琥珀色の遺言	9,800	8,100
首切り館	8,800	7,300
ガウディ	9,800	8,100
アンジェラス	8,200	6,800
◎スーパー大戦略	8,800	7,300
マスターオブモンスターズ	6,800	5,700
マスターオブモンスターズマップコレクション	4,500	3,800
維新の嵐	9,800	8,100
信長の野望 戦国群雄伝	9,800	8,100

バックアップツール

商品名		割引価格
★ファイルマスター(98)Ver2.0	17,800	14,800
ニュータイプ88		14,500
ファイルマスター(88orX1)		13,000
ファイルマスター(MSX)		7,700
天下無敵(MSX2 DISK)		2,100
バックアッププロ68K(X68000)		2,100
ウィザード98		14,500
ウィザード88		11,300

サプライ

商品名	価格
ノーブランド3.52DD 10枚	1,425
ノーブランド3.52HD 10枚	2,300
88用マウス	4,050
98用マウス	3,650

商品の前についている
★マークは新製品
◎マークはダイナおすすめ商品を示しています。
ご購入の際、参考にしてください。

ソフトお申し込み方法

ご希望の商品名等を右記注文書に記入のうえ（注文書は手書き、コピーでも可）注文書と代金プラス送料を郵便局から現金書留でお送りください。現金書留が到着次第、商品を発送いたします。

■送料　1個の場合／650円、2個の場合／900円、3個以上の場合／350円×個数

ハード商品は税別
ソフト商品は税込価格です。

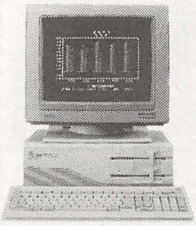
パソコンハウス ダイナ
〒460 名古屋市中区大須3-31-28 山惣ビル2F
●ご注文・お問合せは 営業時間 AM10時〜PM8時 年中無休
☎052-261-8080

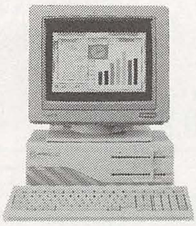
〈キリトリ線〉

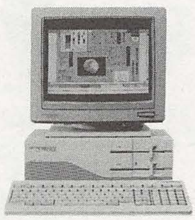
注文書	注文商品名
お名前	TEL　（　　）
ご住所 〒	お持ちのパソコンの種類 本体名／ テレビ／ プリンター／

ステップ価格リスト

パソコン

〈NEC〉PC-9801RX21

☆338,000 [　　　] 円

〈NEC〉PC-9801RA21

☆498,000 [　　　] 円

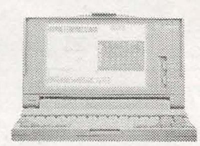
〈NEC〉PC-9801RS21

☆398,000 [　　　] 円

〈エプソン〉PC-286VF-STD

☆298,000 [　　　] 円

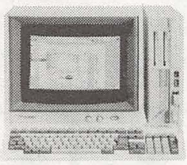
〈NEC〉PC-9801EX2

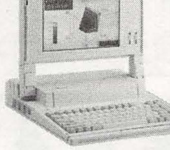
☆348,000 [　　　] 円

〈NEC〉PC-9801N

☆248,000 [　　　] 円

〈エプソン〉PC-286LS-STD

☆478,000 [　　　] 円

〈NEC〉PC-9801UV11

☆265,000 [　　　] 円

〈エプソン〉PC-286LF-STD

☆388,000 [　　　] 円

〈エプソン〉PC-286VX-STD

☆348,000 [　　　] 円

〈エプソン〉PC-386LS-STD

☆538,000 [　　　] 円

〈東芝〉J-3100SS

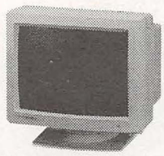
☆198,000 [　　　] 円

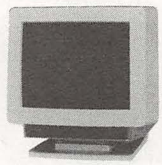
〈NEC〉PC-9801ES2 ☆448,000 [　　　] 円
〈NEC〉PC-9801LX2 ☆448,000 [　　　] 円
〈エプソン〉PC-286UX-STD ☆268,000 [　　　] 円
〈エプソン〉PC-386V-STD ☆498,000 [　　　] 円

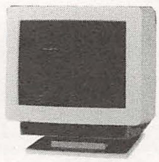
ディスプレイ

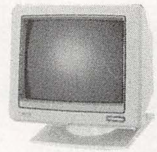
〈NEC〉PC-KD854N

☆84,800 [　　　] 円

〈NEC〉PC-KD853N

☆118,000 [　　　] 円

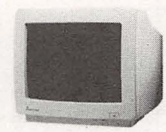
〈NEC〉PC-TV454

☆128,300 [　　　] 円

〈NEC〉PC-TV455

☆147,000 [　　　] 円

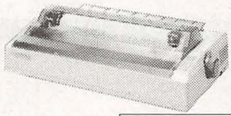
〈NEC〉N-5913L(G)

☆138,000 [　　　] 円

〈シャープ〉CU-14FD

☆74,800 [　　　] 円

〈三菱〉XC-1498C
ドットピッチ 0.28

☆99,800 [　　　] 円

プリンター

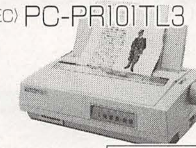
〈NEC〉PC-PR201B

☆99,500 [　　　] 円

〈エプソン〉VP-2050PC

☆158,000 [　　　] 円

〈NEC〉PC-PR201G

☆158,000 [　　　] 円

〈NEC〉PC-PR101TL3

☆69,800 [　　　] 円

〈NEC〉PC-PR150V

☆99,800 [　　　] 円

〈エプソン〉AP-850PC

☆96,800 [　　　] 円

〈キヤノン〉BJ-130JPC

☆198,000 [　　　] 円

〈スター〉CR-3415CL

☆148,000 [　　　] 円

〈NEC〉PC-PR201J ☆215,000 [　　　] 円
〈NEC〉PC-PR201X ☆275,000 [　　　] 円
〈エプソン〉VP-1350PC ☆ 96,800 [　　　] 円
〈エプソン〉VP-1500PC ☆138,000 [　　　] 円

ハードディスク(PC-98用)

〈ウィンテク〉WD-40
40MB HDD

☆102,000 **62,000円**

〈ウィンテク〉WD-40LTD
MODEL II
40MB HDD

☆135,000 **65,800円**

〈ICM〉SRC-80
80MB HDD

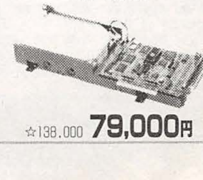
☆158,000 **116,000円**

〈ウィンテク〉WD-80LTD
MODEL II
80MB HDD

☆168,000 **99,800円**

〈アクセル〉AHD-1040-1
内蔵 40MB

☆148,000 **78,800円**

〈日本テクサ〉TRUST-40S
内蔵 40MB

☆138,000 **79,000円**

2月8日号

周 辺 機 器

〈MMIC〉駿漢フリースタイル

☆86,000 **26,000円**

〈ロータス〉ロータス1,2,3plus

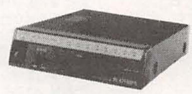
☆98,000 **56,000円**

〈オムロン〉MD-24FS5

☆49,800 **34,000円**

〈メルコ〉EMJ-2000MKII ラムボード 5"2HD

☆64,800 **34,800円**

〈アイワ〉PV-A24MNP5 モデム

☆54,800 **35,800円**

〈I・O〉PIO-PC34HX-2M ラムボード

☆70,000 **34,800円**

〈アクセル〉FDC-358オートII 3.5"2ドライブ

☆98,000 **58,000円**

〈SNE〉MINI3 3.5"1ドライブ

☆39,800 **24,000円**

〈オムロン〉HS-10RII

☆49,800 **34,000円**

〈HOYA〉アイテックフィルターU 14インチ

28,000 **18,900円**

〈アマヤカン〉AD-7 640×700×1,250mm

☆29,800 **12,900円**

〈エニックス〉ED-50 640×700×1,260mm

☆29,800 **14,200円**

メーカー	品名	仕様	定価	価格
〈管工研〉	新 松	5"2HD	☆58,000	**34,000円**
〈テーピー〉	PI-EXE plus	5"2HD	☆58,000	**33,800円**
〈ジャスト〉	一太郎	Ver.4.3	☆58,000	**34,800円**
〈ジャスト〉	花 子		☆58,000	**36,800円**
〈アクセル〉	FDC-58 オートII		☆98,000	**58,000円**
〈日本テクサ〉	DASH40S	内蔵 40MB	☆138,000	**79,000円**
〈メルコ〉	EMJ-4000mkII		☆120,000	**64,000円**
〈NEC〉	MS/DOS	Ver.3.3B	☆16,000	**13,500円**
〈アクセル〉	MS-1	マウス	☆6,800	**2,400円**
〈NEOS〉	MS-50 AUTO		☆12,800	**7,800円**

フロッピー

行徳店、西葛西店、渋谷店は10枚単位
秋葉原店、通信販売は100枚単位

	ノーブランド	マクセル	3M	TDK	コニカ
5"2D	28円	110円	98円	100円	75円
5"2HD	49円	93円	90円	89円	83円
3.5"2DD	57円	170円	165円	170円	150円
3.5"2HD	93円	280円	305円	290円	255円
8"2D		240円	230円		225円

ワ ー プ ロ

〈富士通〉オアシス30AD

☆158,000 円

〈キヤノン〉キャノワードα5スーパー

☆148,000 円

〈東芝〉ルポ95G

☆198,000 円

〈NEC〉文豪ミニ5R

☆178,000 円

〈NEC〉文豪ミニ7R

☆198,000 円

〈ナショナル〉パナワードU1pro503AI

☆175,000 円

〈ソニー〉PJ-2000

☆198,000 円

〈シャープ〉WD-A330

☆165,000 円

〈富士通〉オアシス30LX

☆198,000 円

〈富士通〉オアシス30AX

☆228,000 円

〈東芝〉ルポ95HD

☆228,000 円

〈NEC〉文豪ミニ7HR

☆278,000 円

ステップクレジット

- パソコン・ワープロ・マッキントッシュ及び各関連機器 10万円以上お申し込みの場合、審査の上クレジット可。沖縄県及び島部地域は除く。(手数料 1,000円)
- お申し込みはステップクレジットセンター **0473-95-2611** (10:00〜17:00 土・日・祝 定休) までお電話でどうぞ。

ステップチェンジリース

- 機種交換可能なリースです。(バージョン アップ)
- 故障時に代替機を即手配(保守料無料)
- リース期間の自由設定。(1〜5年)
- NEC・エプソン本体、各社ディスプレイ・プリンター等ステップ取扱商品。手数料1,000円
- お申し込みはステップテレホンセンター **03-253-8866** (10:00〜16:00 土・日・祝 定休) までお電話でどうぞ。

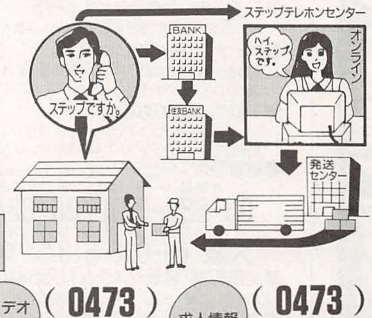
1.お申し込みはお電話で

ステップテレホンセンター 受付時間/10:00〜16:00 (土・日・祝定休)

(東京) 03-253-8800 (代)

- 価格・納期・送料をご確認ください。(送料1ヶ口 500円。沖縄・離島は別料金)

5つのNO(ノー)!!
1 説明 2 展示 3 交換 4 返品 5 解約



2.ご入金は銀行振込で

- 銀行に備えつけの振込用紙に下記のようにご記入ください。価格・送料には消費税は含まれておりません。

振込銀行	種目	口座番号
住友銀行 数寄屋橋(すきやばし)支店	当座	**243243**

口座名義	電話	住所
(株)ステップ	**03-253-8800**	東京都千代田区外神田3-16-17

※必ず電信扱いでお振込みください。ご入金確認後に商品発送いたします。振込手数料はお客様負担となります。

- お申し込み日より7日以内にご入金が無い場合はキャンセルとなります。
- お買上げ金額には3%の消費税がかかります。
- 予定の納期迄にお届け出来ない場合、返金させて頂くか、更にお待ち頂くことがあります。 ☆はメーカー希望小売価格です。
- ご入金後の発送に関するお問合わせはステップ発送センター **0473-76-2121** へ。(土・日・祝定休)

24時間テレホンサービス

最新価格をテープにてご案内しております。
電話番号はお間違えないようお願いします。

パソコン・ワープロ	Mac・関連機器	ビデオ・テレビ	求人情報
(0473) 77-9900	(0473) 77-9911	(0473) 77-9922	(0473) 98-2233

ステップ

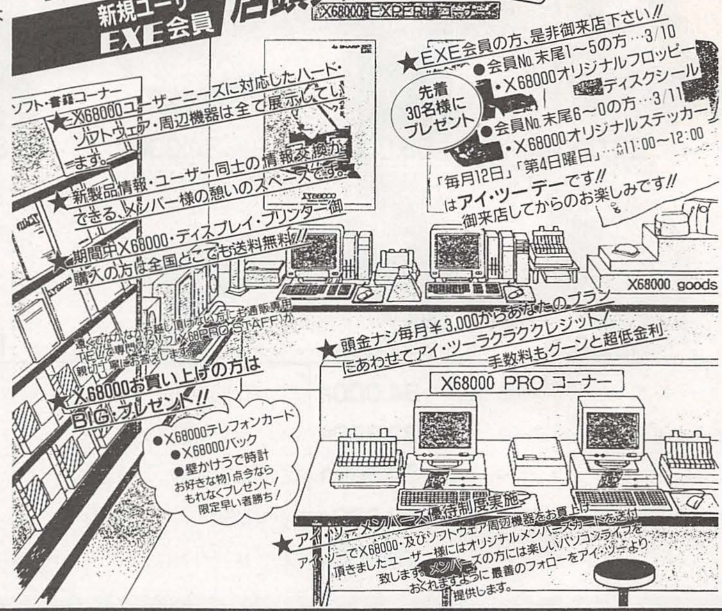
店舗	〒	住所	営業時間	定休
●テレホンセンター(通信販売部)	〒101	東京都千代田区外神田3-16-17	10:00〜16:00	(土・日・祝定休)
●行徳店	〒272-01	千葉県市川市行徳駅前4-7-10	12:00〜17:00	(火・水定休)
●西葛西店	〒134	東京都江戸川区西葛西6-22-23	12:00〜17:00	(火・水定休)
●秋葉原店	〒101	東京都千代田区外神田3-6-16 秋本ビル1F	12:00〜17:00	(火・水定休)
●渋谷店	〒150	東京都渋谷区宇田川町11-6 シロタビル6F	12:00〜17:00	(火・水定休)

I2 アイツー I2 アイツー

とにかくこのページはお読み下さい！とにかく中身で勝負です！

本体			税込販売価格
NEC	PC-9801RS21	定価¥398,000	¥288,000
	PC-9801RX21	定価¥338,000	¥222,000
	PC-9801N	定価¥248,000	¥208,000
	PC-9801EX2	定価¥348,000	¥238,000
	PC-98DO	定価¥298,000	¥188,000
	PC-8801MC（モデル2）	定価¥199,000	¥148,000
	PC-8801FE2	定価¥119,000	¥ 89,800
エプソン	PC-286VF-STD	定価¥298,000	新製品 ぞくぞく入荷!! 安すぎて広告には出せません／ Tel待ってます。
	PC-286LS-STD	定価¥478,000	
	PC-286VX-STD	定価¥348,000	
	PC-286UX-STD	定価¥268,000	
	PC-386V-STD	定価¥498,000	
	PC-286LF-STD	定価¥368,000	
ディスプレイ			税込販売価格
NEC	PC-KD853N	定価¥118,000	¥78,000
	PC-KD854N	定価¥ 84,800	¥53,000
	PC-TV454	定価¥123,800	¥83,000
	PC-TV455	定価¥147,000	¥93,000
シャープ	CU-14TV NEW TVチューナー内蔵	定価¥ 98,800	大割引中！
	CU-14FD NEW チルトスタンド付	定価¥ 74,800	
	CU-14HD NEW スピーカー付	定価¥ 94,800	
	CU-21HD NEW スピーカー付	定価¥148,000	
プリンター			税込販売価格
NEC	PC-PR201X NEW 136ケタ・ドット・カラー	定価¥275,000	¥192,000
	PC-PR201B NEW 136ケタ・ドット	定価¥ 99,500	¥ 75,800
	PC-PR201G	定価¥158,000	¥ 99,800
	PC-PR201J NEW 136ケタ・ドット・カラー	定価¥218,000	¥155,000
	PC-PR150V	定価¥ 99,800	¥ 73,800
	PC-PR150H	定価¥ 84,800	¥ 65,800
	PC-PR101TL3	定価¥ 69,800	¥ 54,800
	NM-4150 136ケタ・ドット・カラー	定価¥245,000	¥175,000
エプソン	VP-2050PC (NEW) 136ケタ・ドット・カラー	定価¥158,000	ALL大割引中！ 必ずアイ・ツーで決まります。
	VP-1500PC (NEW) 136ケタ・24ドット	定価¥138,000	
	VP-1350PC (NEW) 136ケタ・24ドット	定価¥ 96,800	
	VP-950PC (NEW) 80ケタ・24ドット・カラー	定価¥128,000	
	VP-550PC (NEW) 80ケタ・低価格24ドット	定価¥ 87,000	
	AP-850PC (NEW) 80ケタ・熱転写・48ドット・カラー	定価¥ 96,800	
	AP-550EXPC (NEW) 80ケタ・熱転写・カラー	定価¥ 64,800	
シャープ	CZ-8PC4 80ケタ・熱転写・48ドット・カラー	定価¥ 99,800	
	CZ-8PC3 80ケタ・熱転写・24ドット・カラー	定価¥ 65,800	
	CZ-6PV1 カラービデオプリンター	定価¥198,000	
	IO-730 カラーイメージジェット	定価¥230,000	
	IO-735X カラーイメージジェット バッファメモリ内蔵	定価¥248,000	

アイツー 大阪店 2F EXECLUB オープン





寒さにめげず、■期間／2月8日〜3月7日
アイ・ツーは今年も信頼と安さで勝負!!

このコーナーは消費税いりません

●マクセル・フジ・スリーエム

5" 2HD	5" 2D	3.5" 2HD	3.5" 2DD
¥1,000	¥1,000	¥400	¥250

ノーブランド3.5インチ2DD 10マイで ¥800 バルクのみ

品名	価格
●98用サウンドボード	¥13,500
●98用200カウントマウス	¥ 2,800
●88-MSX用マウス	¥ 4,100
●キーボードカバー(98、88、286、X68)	¥ 2,000
●マウスパット	¥ 1,000
●マウスポケット	¥ 400
●3.5、5インチ用クリーニングDISK	¥ 1,000
●5インチ用100枚入フロッピーケース	¥ 1,000
●3.5インチ用80枚フロッピーケース	¥ 1,000

アイ・ツーのサポートは…

■初期不良交換は30日!!

新品ハード&ソフトはメーカーより入荷後開梱せずにお客様にお渡ししますので万一動作不良の場合、同一商品の新品と交換させて頂きます／

■アイ・ツー・ラクラク・クレジット

お支払いはゆとりの毎月¥3,000〜O.K。手数料もグーンと超低金利。

■ボーナス1括・2括払いO.K。

冬のボーナス1括払い、又は冬と夏に分けての2回払いO.K。商品は今すぐお手元に／
頭金ゼロ・毎月のお支払いはナシ／

■下取り、買取りもO.K／

現在お使いのパソコン・ビデオ・ワープロ・ソフトを利用してわずかな予算で新品パソコン・ビデオ・ワープロ・ソフトに買い替えはいかがですか？

■通販専用TELスタート!! ★北は北海道から南は沖縄のお客様全国通販窓口専用!!

●新品ハード・新品ソフトについての価格・お届け日その他のお問合せは、

06-634-0012/06-634-1198 にTelして下さい／ 専門スタッフがおまちしています。

尚、中古ソフトハードについてのお問合わせは

大阪 06-632-5137／東京 03-258-1198

■全国配達(通販システム)万全体制!!

配達日、日曜・祝日、午前・午後の指定可能／

■アイ・ツーメンバーズ優待制度

アイ・ツーでハード・ソフトをお買い上げ頂きましたユーザー様にはオリジナルメンバーズカードを送付致します。メンバーズの方には楽しいパソコンライフをおくれますように最善のフォローをアイ・ツーより提供します。
アイ・ツーでお買い上げ頂きましたパソコン・ビデオ・ワープロ・ソフトが不用になった場合メンバー特別の価格にて下取り買取り致します／

ハードディスク

		定価	税込販売価格
アイシーエム			
●SR-40	40HB 29ms	¥118,000	¥ 99,800
●SR-80	80MB 28ms	¥148,000	¥125,000
ロジテック			
●LHD-34V	40MB 28ms	¥153,000	¥122,800
●LHD-34VE	40MB 25ms	¥148,000	¥118,000
●LHD-38VS	80MB 20ms	¥248,000	¥178,000
アイテック			
●IT SS40	(New) 40MB 28ms	¥138,000	¥ 99,800
●IT H-45G	(New) 45MB 25ms	¥168,000	¥135,000
●IT H-100G	(New) 100MB 25ms	¥238,000	¥198,000
●IT H-40(A)	40M 29ms	¥168,000	¥125,000
アクセル			
●AHD-3040-1	40MB 25ms	¥168,000	¥ 97,800
●AHD-1040-1	40MB 25ms(内蔵タイプ) 〈VM11・RX2・RA2・EX2・ES2兼用〉	¥148,000	¥ 89,800

モデム

		定価	税込販売価格
OMRON			
●MD-1200AⅢ		¥ 19,800	¥ 14,800
●MD-24FS4	(New)	¥ 44,800	¥ 32,800
●MD-24FS5	(New)	¥ 49,800	¥ 35,800
●MD-12FS		¥ 21,000	¥ 15,800
●MD-24FP4	(New)	¥ 39,800	¥ 28,800
AIWA			
●PV-A1200mkⅢ		¥ 21,000	¥ 16,800
●PV-A24MNP5		¥ 54,800	¥ 37,800

フロッピーディスクドライブ

		定価	税込販売価格
ロジテック			
●LFD-391R	3.5インチ2HD/2DD 1ドライブ	¥ 59,800	¥ 45,800
●LFD-381R	3.5インチ2HD・1ドライブ	¥ 49,800	¥ 38,800
●LFD-392R	3.5インチ2HD/2DD・2ドライブ	¥ 79,800	¥ 59,800
●LFD-382R	3.5インチ2HD・2ドライブ	¥ 69,800	¥ 53,800
●LFD-591R	5インチ2HD/2DD・1ドライブ	¥ 69,800	¥ 53,800
●LFD-581R	5インチ2HD・1ドライブ	¥ 59,800	¥ 45,800
●LFD-592R	5インチ2HD/2DD・2ドライブ	¥ 99,800	¥ 73,800
●LFD-582R	5インチ2HD・2ドライブ	¥ 89,800	¥ 66,800
アクセル			
●FDC-57	5インチ1ドライブ自動切換	¥ 68,000	¥ 49,800
●FDC-58	5インチ2ドライブ自動切換	¥ 98,000	¥ 69,800
●FDC-355	3.5インチ1ドライブ	¥ 58,000	¥ 39,800
●FDC-356	3.5インチ2ドライブ	¥ 85,000	¥ 60,000
●FDC-357	3.5インチ1ドライブ自動切換	¥ 68,000	¥ 48,800
●FDC-358	3.5インチ2ドライブ自動切換	¥ 98,000	¥ 69,800

I2 アイツー I2 アイツー

アイ・ツー I2 アイ・ツー

今月の目玉商品

部類	商品名	機種	定価	税込販売価格
(ワープロ)	P1 EXE PLUS	PC-98	¥58,000	¥35,800
(ワープロ)	一太郎ver.4.3	PC-98	¥58,000	¥39,800
(ワープロ)	一太郎dash	PC-98	¥39,000	¥28,800
(総合ソフト)	ロータス1,2,3 PULS R2 1J	PC-98	¥98,000	¥59,800
(表計算)	サクセス	PC-98	¥68,000	¥39,800
(通信ソフト)	まいとーく	PC-98	¥28,000	¥19,800
(データベース)	NINJA3Pro	PC-98	¥42,000	¥26,800
(データベース)	桐 ver.2(無料バージョンアップ版)	PC-98	¥98,000	¥62,800

部類	機種	商品名	定価	税込販売価格
ワープロ	PC-98	新・松	¥58,000	¥36,800
ワープロ	PC-88	P1	¥40,000	¥26,500
ワープロ	PC-98	Z'S WORD JG Ver.2	¥58,000	¥44,800
ワープロ	PC-98	直子の代筆Ver.3	¥9,800	¥8,000
ワープロ	PC-88	SHOGUN II	¥34,800	¥25,000
ワープロ	MSX2	MSX-Write II	¥24,800	¥20,500
ワープロ	PC-98	N松	¥38,000	¥27,800
ワープロ	PC-98	線画図形PLUS	¥15,000	¥12,300
ワープロ	PC-98	数学記号PLUS	¥20,000	¥16,500
ワープロ	PC-98	図形コンバートPLUS	¥15,000	¥12,300
ワープロ	PC-98	システムメモPLUS	¥10,000	¥8,200
データベース	PC-98	dBXL	¥49,800	¥39,800
データベース	PC-98	オンタイム	¥98,000	¥65,800
データベース	PC-98	アシストカード	¥9,700	¥8,000
表計算	PC-98	マルチプラン Ver.4	¥68,000	¥52,500
表計算	PC-98	リカルク	¥58,000	¥44,800
表計算	PC-98	マイクロソフトエクセル	¥98,000	¥66,800
グラフィック	PC-98	ロータスフリーランス R3J	¥98,000	¥62,800
グラフィック	PC-98	花子V2	¥58,000	¥41,800
グラフィック	PC-98	アシストアート	¥9,700	¥8,000
グラフィック	PC-98	Z's Staff KiD98	¥28,000	¥23,000
グラフィック	X68000	G-68K ver.2	¥22,000	¥15,800
家計簿	PC-98	やりくり上手Ver.2	¥9,800	¥8,100
通信ソフト	PC-98	パーティー	¥24,000	¥19,500
通信ソフト	PC-98	アシストコール	¥9,700	¥8,000

部類	機種	商品名	定価	税込販売価格
言語ソフト	PC-98	クイックC Ver.2	¥20,000	¥16,000
言語ソフト	PC-98	クイックBASIC Ver.4.5	¥20,000	¥16,000
言語ソフト	MSX2	MSX-C	¥19,800	¥16,500
OS	PC-98	MS.DOS Ver.3.3B	¥18,000	¥13,800
業務ソフト	PC-98	弥生 II	¥80,000	¥59,800
業務ソフト	PC-98	TOP財務会計エキスパート B	¥148,000	¥89,800
業務ソフト	PC-98	TOP財務会計エキスパート C	¥198,000	¥119,800
業務ソフト	PC-98	TOP販売管理エキスパート B	¥148,000	¥89,800
業務ソフト	PC-98	TOP給与計算エキスパート B	¥198,000	¥119,800
業務ソフト	PC-98	販売管理＋α	¥280,000	¥169,800
業務ソフト	PC-98	売上管理＋α	¥140,000	¥86,800
業務ソフト	PC-98	PCA会計 II (企業編) B	¥148,000	¥106,800
業務ソフト	PC-98	PCA会計 II (企業編) C	¥198,000	¥142,800
業務ソフト	PC-98	PCA商魂	¥120,000	¥86,500
業務ソフト	PC-98	PCA商管	¥120,000	¥86,500
業務ソフト	PC-98	PCA給与 A	¥98,000	¥69,800
業務ソフト	PC-98	PCA給与 B	¥198,000	¥142,800
業務ソフト	PC-98	PCAザ・パソコン会計 III (個人編) A	¥78,000	¥56,800
業務ソフト	PC-98	PCAザ・パソコン会計 III (個人編) B	¥128,000	¥92,800
エディタ	PC-98	VZ editor ver.1.5	¥9,800	¥7,500
ユーティリティ	PC-98	カンタンDry	¥18,000	¥14,800
その他	PC-98	ミュージ君	¥93,000	¥81,800
その他	PC-98	ミュージ郎	¥158,000	¥138,000
その他	MSX2	MSX-DOS2	¥34,800	¥38,700
その他	MSX2	MSX-DOS2TooIS	¥14,800	¥12,200

■この冬 おすすめ 新作 コーナー

今年も安い!! アイ・ツー通販で 楽しいパソコンライフを！

商品名	機種	定価	税込販売価格
三国志II	PC-88, PC-98	¥14,800	¥11,400
三国志II CD付	PC-88, PC-98	¥17,200	¥13,200
ドラゴンスレイヤー	PC-88	¥8,700	¥7,150
キャンペーン版大戦略II	PC-88	¥8,800	¥7,250
	PC-98	¥9,800	¥8,100
ティルナ・ノーグ	PC-88	¥8,800	¥7,300
ブルトン・レイ	PC-98	¥8,800	¥7,250
ブルトン・レイ シナリオ集	PC-98	¥4,500	¥3,700
エメラルドドラゴン	PC-88	¥8,800	¥7,250
	PC-98	¥9,800	¥8,100
HARAKIRI	PC-88	¥8,700	¥7,200
ミスティブルー	PC-88	¥8,800	¥7,300
イース	X68000	¥9,800	¥8,200
バトル	PC-98、PC-88VA	¥12,800	¥10,500
トンネルズ＆トロールズ	PC-98	¥9,800	¥8,200
夢幻の心臓III	PC-98	¥9,700	¥8,000
アークスII	PC-98、X68000	¥8,800	¥7,250
あーくしゅ	PC98, PC88, MSX2, X68000	¥6,800	¥5,600
斬 陽炎の時代	PC-98、X68000	¥9,800	¥8,100
斬 シナリオコレクション②	PC-98、X68	¥4,200	¥3,500
斬 シナリオコレクション	PC-98、X68000	¥4,200	¥3,500
斬 ユーティリティ	PC-98	¥4,800	¥4,000
ルーンワース 黒衣の貴公子	PC-88、MSX2	¥8,800	¥7,250
遥かなるオーガスタ	PC-98、X68000	¥12,800	¥10,500
ダンジョン・マスター	PC-98、X68000	¥9,800	¥8,500
SDスナッチャー	MSX2	¥9,800	¥8,100
ラグーン	X68000	¥8,800	¥7,250
石道	PC-98	¥7,800	¥6,450
戦略空軍	PC-98	¥8,800	¥7,300
シュバルツシルト	X68000	¥12,800	¥10,500
BURAI(上巻)	PC-88、PC-98、MSX2	¥8,800	¥7,250
ナビ・チューン	PC-98、MSX2	¥8,800	¥7,250
ワンダラーズフロムイース	X68000	¥8,700	¥7,150

■超特価コーナー《ウルトラ底価でご奉仕、お見逃しなく!!》

商品名	機種	定価	税込販売価格
(エディタ) WINDEX98	PC-98	¥38,000	¥10,000
(表計算) アシストカルク	PC-98	¥9,700	¥7,500
(ワープロ) アシストワード	PC-98	¥9,700	¥7,500
(データベース) NINJA2	PC-98	¥39,800	¥10,000
(ゲームソフト) ガウディ	MSX2, DISK	¥9,800	¥7,000
(ゲームソフト) ローグアライアンス	MSX2, DISK	¥9,800	¥7,500
(ゲームソフト) 妖獣機甲兵ワードラゴン	PC-88	¥8,700	¥6,300
(ゲームソフト) 倉庫番パーフェクト	PC-88	¥6,800	¥5,000
(ゲームソフト) GUNSHIP	MSX2, DISK	¥9,800	¥6,800
(その他) ラベル屋さん	PC-98	¥9,800	¥7,500

パソコンソフト必ず、どこよりも高く買い取ります。
なんでも、送って下さい。くわしくは、TELでお問い合わせ下さい。

商品名	定価	税込販売価格
■PC-98		
戦国群雄伝	¥9,800	¥7,500
水滸伝	¥9,800	¥7,500
維新の嵐	¥9,800	¥7,500
銀河	¥7,800	¥6,250
テトリス	¥6,800	¥5,600
銀河英雄伝説	¥8,800	¥7,250
銀河英雄伝説パワーアップシナリオ	¥4,800	¥4,000
蒼撃王 I AIRCOMBAT	¥8,800	¥7,250
天下統一	¥9,800	¥8,100
大戦略 III	¥9,800	¥8,100
ワンダラーズフロムイース	¥8,700	¥6,900
マスターオブモンスターズ	¥8,800	¥7,250
森田将棋 II	¥10,000	¥8,250
提督の決断	¥14,800	¥11,400
スーパー大戦略マップコレクション	¥5,000	¥4,150
ウォーインザ・サウスパシフィック	¥9,800	¥8,100
ビートハイス	¥8,800	¥7,250
ラ・ヴァルー	¥8,800	¥7,250
雀皇登龍門	¥9,800	¥8,100
ファーサイトムーン	¥9,500	¥7,850
ロードス島戦記 ―福神漬―	¥3,800	¥3,150
■PC-88		
戦国群雄伝	¥9,800	¥7,500
水滸伝	¥9,800	¥7,500
維新の嵐	¥9,800	¥7,500
銀河	¥7,800	¥6,450
テトリス	¥6,800	¥5,600
銀河英雄伝説	¥8,800	¥7,250
銀河英雄伝説パワーアップシナリオ	¥4,800	¥4,000
ワンダラーズフロムイース	¥8,700	¥6,900
シュヴァルツシルト	¥9,800	¥8,100
ラ・ヴァルー	¥8,800	¥7,250
DUEL	¥8,700	¥7,200
シュバルツシルト II	¥9,800	¥8,100
ナビ・チューン	¥8,800	¥7,250
■X68000		
テトリス	¥6,800	¥5,600
森田将棋 II	¥10,000	¥8,250
ファンタジーゾーン	¥7,800	¥6,450
アフターバーナー	¥9,200	¥7,600
アフターバーナー(XE1-AJ付)	¥30,800	¥25,500
ジェノサイド	¥8,800	¥7,250
スーパー大戦略マップコレクション	¥5,000	¥4,150

商品名	定価	税込販売価格
モトス	¥7,800	¥6,450
ヴァリスII	¥9,800	¥8,100
A-JAX	¥8,800	¥7,250
メタルサイト	¥8,800	¥7,250
南海の死闘	¥8,800	¥7,250
ナイトアームズ	¥9,700	¥8,000
戦国群雄伝	¥9,800	¥7,500
水滸伝	¥9,800	¥7,500
■MSX2		
戦国群雄伝(DISK)	¥9,800	¥7,500
水滸伝(DISK)	¥9,800	¥7,500
銀河	¥6,800	¥5,600
テトリス(DISK)	¥6,800	¥5,600
シュヴァルツシルト	¥9,800	¥8,100
激突ペナントレース2	¥6,300	¥5,200
水滸伝(ROM)	¥11,800	¥9,100
ワンダラーズフロムイース	¥8,700	¥6,900
アレスタ II	¥6,800	¥5,600
維新の嵐(DISK)	¥9,800	¥7,500
維新の嵐(ROM)	¥11,800	¥9,100
サーク	¥8,800	¥7,250
スペースマンボウ	¥6,800	¥5,600
■FM-TOWNS■		
麻雀悟空	¥9,800	¥8,200
アフターバーナー	¥9,800	¥8,200
Rタイプ	¥8,800	¥7,300
ニュージーランドストーリィ	¥9,800	¥8,200
メモリーズ	¥8,800	¥7,300

■シャープX68000■
C.Compiler PRO
OS-9
SOUND PRO
MUSIC PRO
Human 68Kv2
Stationaly PRO
New Print Shop PRO
スーパーハングオン
サンダーブレード

大特価 販売中

他シャープのソフト何でもTELにてお問い合わせ下さい。

アイ・ツー通販なら 送料も安い!! ゲームソフト2本までなら 送料500円

(但し……北海道および沖縄の方1,000円になります。
ゲームソフト3本以上、ビジネスソフトをご希望の方、および、離島の方はお問い合わせ下さい)

アイ・ツー通販システム

- ●現金書留もしくは銀行振込にて受け付けております。
- ●現金書留の方……大阪市中央区難波千日前15-18へお出し下さい。
- ●銀行振込みの方…通販専用TELでお問い合わせ下さい。
- ●ご希望商品名、機種メディアを必ずお知らせ下さい。
- ●おつりのない様にお願いします。(おつりのある場合ご返金できないことをあらかじめご了承下さい。)
- ●未発売、在庫切のものは時間のかかる場合があります。
- ●広告のリスト以外にも多数取り扱っております。是非お問い合わせ下さい。

キリトリ

	ソフト名	機種	メディア	金額
①				
②				
③				
④				
	送料			
	合計金額			

住所 〒　　　氏名　　　☎(　　)　　-　　　雑誌名　　月号

キリトリセン

中古ソフトどこよりも高く買うアイ・ツーです。

PC-9801	買取保証金額
キャンペーン版大戦略Ⅱ	¥3,500
アークスⅡ	¥3,500
斬	¥3,500
斬 シナリオ	¥1,500
斬 ユーティリィティ	¥1,800
ブライ(上巻)	¥3,500
ブルトンレイ	¥3,500
ファーサイドムーン	¥3,000
ロードス島戦記福神漬	¥1,500
トンネルズ&トロールズ	¥3,500
ナビチューン	¥3,000
戦略空軍	¥3,000
提督の決断	¥4,500
Zero	¥3,000
遙なるオーガスタ	¥3,500
テトリス	¥3,000
信長の野望戦国群雄伝	¥3,000
銀河英雄伝説プラスセット	¥3,000
ワンダラーズフロムイース	¥3,000
マスターオブモンスターズ	¥3,000
ギャラクシースピリット	¥2,500
大戦略Ⅲ	¥3,500
バトル	¥4,000
石道	¥3,000
世界征服	¥3,000
アルバトロス2	¥3,500
ビートバイス	¥3,000

(5HD版の価格を基準としました)

PC-8801	買取保証金額
ドラゴンスレイヤー	¥3,500
三国志Ⅱ	¥4,500
キャンペーン版大戦略Ⅱ	¥3,500
ティルナノーグ	¥3,500
アークスⅡ	¥3,500
ブライ(上巻)	¥3,500
エメラルドドラゴン	¥3,500
夢幻の心臓Ⅲ	¥3,000
シュヴァルツシルトⅡ	¥3,000
あ〜くしゅ	¥2,500
ルーンワース	¥3,500
ナビチューン	¥2,500
ミスティブルー	¥2,500
HARAKIRI	¥3,500
銀河英雄伝説プラスセット	¥3,000
ドール	¥2,500
プラジェーター	¥2,500
テトリス	¥2,500
トンネルズ&トロールズ	¥3,500
プールオブレイディアンス	¥3,000
刑事大打撃Ⅱ	¥3,000
信長の野望戦国群雄伝	¥2,800
ソーサリアン	¥2,800
ディガンの魔石	¥3,000
ヴァリスⅡ	¥2,500
シュヴァルツシルト	¥2,500
ヒーローオブランス	¥2,800

(5D版の価格を基準としました)

X68000	買取保証金額
斬	¥4,000
ヴァリスⅡ	¥3,500
A-JAX	¥3,500
メタルサイト	¥3,500
シュヴァルツシルト	¥4,500
ナイトアームズ	¥3,500
信長の野望戦国群雄伝	¥4,000
水滸伝	¥3,000
イース	¥4,000
アークスⅡ	¥4,000
ロードス島戦記	¥4,000
テトリス	¥2,500
アークス	¥2,500
ウイングス	¥3,000
ジェノサイド	¥3,000

MSX	買取保証金額
アークスⅡ	¥3,500
サーク	¥3,500
あ〜くしゅ	¥2,000
ルーンワース	¥3,500
スペースマンボウ	¥2,500
ナビチューン	¥3,000
維新の嵐(DISK)	¥3,000
テトリス	¥2,500
激突ペナントレース2	¥2,500
ワンダラーズフロムイース	¥2,500
SDスナッチャー	¥3,500

アダルト	買取保証金額
あぶないてんぐ伝説(98)	¥2,000
RUN RUN狂走曲(98、88、68)	¥2,000
フルーツカクテル(88)	¥1,500
ぴんきい ぽんきい1〜3(98、88、MSX)	¥2,000
パペットショウ(98、88、68、MSX)	¥1,500
雀ボーグすずめ(98、88、MSX)	¥2,000
アリスたちの午後 1〜3(98、88、68)	¥2,500
ドラゴンナイト(98、88)	¥2,000
きゃんきゃんバニー(98、88)	¥2,000
きゃんきゃんバニー2(98、88)	¥2,800
気分はパステルタッチ(98、88、68、MSX)	¥2,000
超番外制服図鑑プラス(98、88、68)	¥1,500
グラムキャッツ(MSX)	¥2,000
晴れのちおおさわぎ(98、88)	¥2,000
リップスティックアドベンチャーⅡ(98、88、68、MSX)	¥2,500
ランス(98、88、68、MSX)	¥2,000
せろり(98)	¥2,000
霧のカトレア(98)	¥2,800
ピュア(98、88)	¥2,000
デザート(98、88)	¥2,000
ごくらく天国(88)	¥2,500
カオスエンジェルズ(98)	¥2,500
ガールズパラダイス(98、88、MSX)	¥2,000
ライム 1〜2(98)	¥2,000
イミテーションは愛せない(98、88)	¥2,000
ハイウェイバスター(98、88)	¥2,500
ベロンチョ身体検査(98、88)	¥2,500

アイ・ツー ソフト買取保証 3月7日までの間に、ソフトをアイ・ツーに送ってもらえば、必ずリストにある買取価格で買い取らせてもらいます。(最低保証額なのでもっと高くなるかもしれないよ!)
マニュアル、ディスクに欠損のあるもの以外ならすべて、リストどおりの金額で買取ります。

ここにのっていないソフトも高く買っているのでなんでも送って下さい。

ソフト超特急買い取りコーナー

- ●発売後15日以内の新作ソフトをアイ・ツーで売ると、アイ・ツー買取り価格(通常の)に、スーパーエクスプレス料金1,000円をプラスして、買い取ります。
  たとえば、1月1日に発売されたソフトなら1月15日までの間ならスーパーエクスプレス料金がつきます。
- ●郵便や宅急便で送ってもらう場合は最終日の消印があれば、スーパーエクスプレス価格になります。
- ●定価が5,000円以下のソフトにはスーパーエクスプレス料金がつきません。(特別指定ソフトを除く)

ファミコンのプログラムをパソコンで!
Iライン-PC
絶賛発売中

ファミコンプログラマーのための必携ツール

あなたは、ファミコンのソフトをつくってみたいと思ったことはありませんか? もしあったとすれば、製作方法で困ったはずです。ファミコンには、一般ユーザ向けのソフト開発ツールといったものがないからです。
これでは、すばらしいアイディアを持っていてもどうしようもありませんし、せっかくつくり上げたプログラムソースも、ファミコン上へ移さなければ何の役にも立ちません。
Iライン-PCは、このようなユーザーの悩みを一気に解決します。
Iライン-PCは、あなたの使っているパソコンと、ファミコンを接続して、パソコンでつくったプログラムをファミコンへ移しこみます。もちろん、ディスクカードにセーブすることもできます。
また、あなたがつくったソフトは、あなたが自由に売ることができます。
さぁ、あなたも新たなファミコンソフトの創造に参加してみませんか?



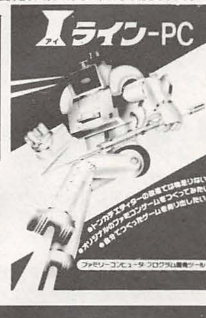
Iライン-PCには付属ソフトとして、プログラミング用モニタソフト「タイニーモニター」と、パソコン・・ファミコン間通信用ソフト「Iライントライバ」の2本がセットになっています。
Iライン-PCは、パソコンのプリンター端子と、ファミコンのディスクシステムの拡張端子とに接続します。
パソコン側の開発用ワークエリアは、56Kバイト。ファミコン側は、通信用エリアを除くすべてのエリアを使えます。
タイニモニターの基本コマンドは14種類(88用は13種類)かあります。

●TESTコマンド●READコマンド●WRITEコマンド●VERIFYコマンド●CALLコマンド●JUMPコマンド●UP LOADコマンド●DOWN LOADコマンド●LOADコマンド●SAVEコマンド●MEMORY EDITコマンド●OBJECT CONVERTコマンド●QDCREATEコマンド●EXCHANGE PROGRAMコマンド

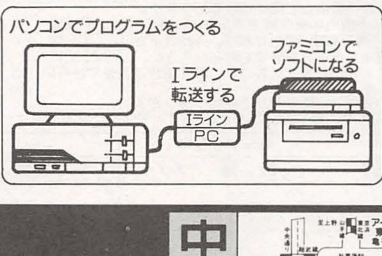
タイニーモニターは、Basicでつくられていますので、簡単に色々なコマンドを追加することかできます。(例)ダンプリストコマンドなど。
Iライン-PCには、サンプルプログラムかついています。このサンプルプログラムを使って簡単に使用手順を覚えてゆけます。
また、PC98用にはタイニーモニター用6502クロスアセンブラを用意していますので、ニーモニックで効率よくプログラミングしていけます。

■創世機ファミーを同時に使用すれば、ファミー内部のワークエリアを使えますのでファミコンのすべてのエリアを使用できるようになります。
また、ファミーのロム用スロットを使って、ロムカセットのプログラム解析も可能となります。

あなたがIライン-PCを使用して製作したプログラムは、あなたの著作物となりますので、製作したプログラムは自由に販売することができます。



●お問い合せは06-633-9812まで
●資料請求の場合は、左下の資料請求券と62円切手を同封して送って下さい。

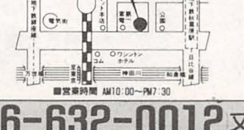


Iライン-PC
98用(5'HD/3.5'HD/5'DD/3.5'DD) 88用(5'D)
各機種¥9,800(消費税含み)

★必要なもの
- ●ファミリーコンピューター
- ●ディスクシステム
- ●プリンターケーブル
- ●MS-DOS(98用のみ)
- ●N88日本語BASIC(98用のみ)
- ●N88BASIC(88用のみ)

キリトリセン
Iライン-PC資料請求券 ベーマガ 3月号

中古窓口





06-632-0012又は03-258-1198

年中無休

Information & Interface
株式会社アイ・ツー

大阪店 〒542 大阪市中央区難波千日前15-18 ☎06-632-0012代
東京店 〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-17亀谷ビル2F ☎03-258-1198代

新品・中古・パソコン・周辺機器・全国通販
〈テレホン・コミュニケーション〉

パソコンを初めて見たい人、新品を買いたいけど下取りが心配で、中古から中古へ買い換えたい人、パソコンを処分したい人、その他いろいろご心配の方、サンマックスにお電話下さい。

TEL.0462-29-6171

システムワールドサンマックス
〈今話題のパソコンから中古パソコンまで〉

卒業祝いスプタングセール

只今PCの相場が変動しています。是非電話で確認して下さい。

〈納得のいくお買い物をぜひサンマックスで！〉

周辺機器、サプライズ用品、その他、委託販売OK！

(88シリーズ)

機種	価格
PC-8801MK2-30	¥ 26,000
PC-8801MK2SR-30	¥ 54,000
PC-8801MK2FR-30	¥ 55,000
PC-8801MK2MR	¥ 58,000
PC-8801FH30	¥ 64,000
PC-8801FE	¥ 64,000
PC-8801MH	¥ 68,000
PC-8801FA	¥ 72,000
PC-8801MA	¥ 82,000
PC-8801MA2	¥ 85,000
PC-8801VA	¥ 92,000
PC-8801VA2	¥130,000

(98シリーズ)

機種	価格
PC-9801U2	¥ 58,000
PC-9801F2	¥ 60,000
PC-9801M2	¥110,000
PC-9801VM2	¥140,000
PC-9801VM21	¥160,000
PC-9801VM11	¥178,000
PC-9801VX21	¥190,000
PC-9801RX2	¥198,000
PC-9801UV21	¥140,000
PC-9801UV11	¥150,000
PC-9801LV21	¥180,000

(CZシリーズ)

機種	価格
CZ-822C(X1G30)	¥ 23,000
CZ-830C(X1twin)	¥ 35,000
CZ-852C(X1turdo30)	¥ 30,000
CZ-862C(X1turdo40)	¥ 30,000
CZ-856C(X1turdo2)	¥ 44,000
CZ-870C(X1turdo3)	¥ 45,000
CZ-880C(X1turdoZ)	¥ 62,000
CZ-881C(X1turdoZ2)	¥ 70,000
CZ-601C(セット)	¥238,000より
CZ-652C(セット)	¥238,000より

(FMシリーズ)

機種	価格
FM77AV2	¥ 30,000
FM77AV20	¥ 32,000
FM77AV40	¥ 45,000
FM77AV40EX	¥ 58,000
FM77AV40SX	¥ 65,000
FM-TOWNS-1	¥お電話にて
FM-TOWNS-2	¥お電話にて

(ディスプレイ)

機種	価格	機種	価格
PC-KD854	¥44,000	CU-14BD	¥38,000
PC-KD852	¥40,000	CU-14AD	¥42,000
PC-KD862	¥48,000	CZ-820D	¥30,000
PC-KD251	¥20,000	CZ-830D	¥48,000
PC-KD863G	¥74,000	CZ-880D	¥58,000
PC-KD863S	¥59,800	FMTV154	¥58,000
TV-453N	¥64,000	CMT-146	¥39,000
TV-352	¥54,000	CMT-147	¥42,000

(MSX本体)

機種	価格	機種	価格
HB-XD	¥29,000	FS-A1F	¥29,000
HB-F1XDJ	¥45,000	FS-A1FX	¥36,800
FS-A1WX	¥45,000	FS-A1WSX	¥52,000

(ゲーム機器)

機種	価格	機種	価格
PC-engine	¥13,000	MASTER-S	¥ 5,000
MEGADRIVE	¥13,000		その他あり

(周辺機器)

機種	価格	機種	価格
TR24CL	¥24,000	PC-PR406	¥30,000
PR101TL2	¥40,000	はんどすきゃなー	¥19,800
PC-DR330	¥ 5,800	MSXまうす	¥ 4,000
PR101TL	¥30,000	さうんどぼーど	¥12,000
PC-9801-41	¥10,000	VP-500	¥35,000

※在庫、は毎日変動しておりますので
必ずお電話にて御確認下さい。

パソコン大募集！

只今サンマックスにおきましては、広く皆様よりパソコン、ディスプレイ、周辺機器を高額買取致しております。尽きましては御電話お待ちしております。

(セットで売却したい人＋α)

PC-9801:RX2/VX21/VX2/VM11/VM21/VM2/UV11/UV21/LV21/F2/U2/M2。

PC-8801:MA/MA2/FA/VA/VA2/FH30/FR30/MR/MH/FE/SR30。

でぃすぷれい:854/852/862/861/863S/853/551K/TV453N/TV352/863G。

SHARP:852C/862C/856C/870C/880C/881C/600C/601C/611C/652C。

でぃすぷれい:820D/850D/855D/880D/811D/600D/601D/611D/602D。

そのた:MSX2/CU-14BD/CU-14AD/TR24CL/PR101TL2/PR201CL/PR101TL/PR406/CMT-146L/CMT-147L/FM-TV154/FM-TV152/FM-TV153。

㈱サンマックス(厚木営業所)

TEL 0462-29-6171㈹

FAX 0462-29-6173㈱

ハガキ 〒243 神奈川県厚木市旭町3-9-15

振込先 大和銀行 厚木支店

(普通) 7035682

口座名 ㈱サンマックス

3万円以上無料配送!!

システム・ワールド

SUNMAX

0462-29-6171

AM10:30▶PM7:30

(日曜日・祭日AM10:30→PM6:30)

《毎週水曜定休日》

FM TOWNS



富士通Habitat
（ハビタット）

米国ルーカスフィルム社が開発した、マルチプレーヤーによるロールプレイングゲームの日本版。

●富士通 Habitatが楽しめるパソコンはFM TOWNSだけ。FM TOWNSとモデムまたは、モデムカードがあればハードはOK！ソフトは、FM TOWNS通信ソフト「富士通 Habitat」をお求めください。●パソコン通信サービス「NIFTY-Serve」のIDが必要です。NIFTY-Serveは全国103都市にアクセスポイントを持ち、ホットな情報が幅広く用意されています。

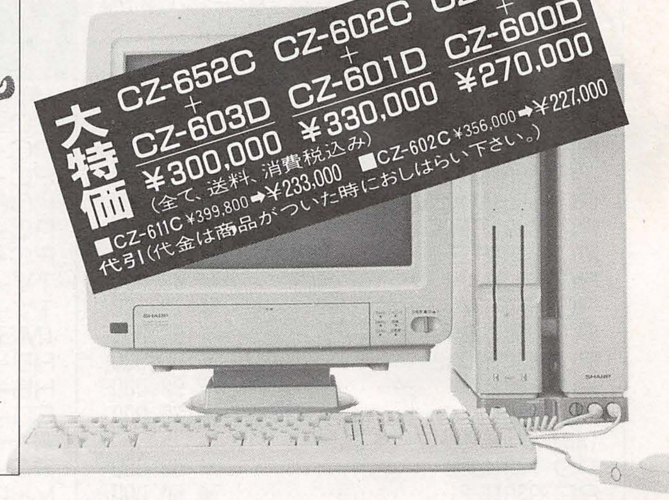
HABITAT アクセス最短コース

1. FM TOWNS-2…………………¥398,000
2. FMT-KB101…………………¥ 20,000
3. FMT-DP531…………………¥ 89,800
4. NIFTY-Serveメンバーズパック ……………………………¥ 6,000
5. HABITAT……………………¥ 5,000
6. FMT-MD202モデムカード……¥ 30,000
7. TOWNS-OS V1.11L2.0………¥ 20,000

正価¥568,800➡特価¥355,000 送料税込み

●富士通HABITAT。もうすぐオープン!!

X68000シリーズ大特価！



大特価

CZ-652C + CZ-603D	CZ-602C + CZ-601D	CZ-652C + CZ-600D
¥300,000	¥330,000	¥270,000

（全て、送料、消費税込み）

■CZ-611C ¥399,800➡¥233,000 ■CZ-602C ¥356,000➡¥227,000

代引（代金は商品がついた時におしはらい下さい。）

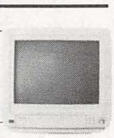
アイビット特選ディスプレイ



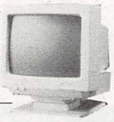
●シャープCZ-830D 14型カラーディスプレイテレビ（アナ・デジ15KHz/24KHz）
¥98,000→特価¥54,800



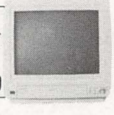
●シャープCZ-860D
14型カラーディスプレイテレビ
（0.39mm/アナ・デジ/15・24KHz）
¥92,200→特価¥59,800



●シャープCZ-602D
15型カラーディスプレイテレビ
（0.39mm/チルト台付）
¥99,800→特価¥79,000



シャープ14型カラーディスプレイ
●CZ-14GD（0.39mm/チルト台付）
新発売¥69,800→特価¥49,800
●CZ-14FD（0.31mm/チルト台付）
新発売¥74,800→特価¥59,800



●シャープCZ-611D
15型カラーディスプレイテレビ
（0.31mmドット）
¥145,000→特価¥89,800

X1 turbo ZIII



CZ-888CB
¥169,800
⬇
特価¥98,000
（キーボード付）
ディスプレイは別

周辺機器も豊富！その他もお問い合せ下さい。

- ●MZ-1D27……………¥120,000→¥83,000
- ●MZ-1R24（1500用辞書ROM）……………¥22,000→¥ 6,000
- ●MZ-1R26A（増設RAMボード）……………¥15,000→¥12,800
- ●MZ-1R27A（増設ビデオRAMボード）……………¥13,000→¥10,000
- ●MZ-1R28A（MZ-2500辞書ROM）……………¥13,000→¥10,000
- ●MZ-1R29（1R27第2水準ROM）……………¥32,000→¥10,000
- ●MZ-1R35（1MB増設RAMボード/MZ-2861用）……¥55,000→¥19,000
- ●MZ-1R36（1MB増設RAM）……………¥ 45,000→¥15,000
- ●MZ-1P27（水平プリンタ）……………¥268,000→¥214,000
- ●MZ-1P28（8桁プリンタ）……………¥148,000→¥118,000
- ●MZ-1P29（132桁プリンタ）……………¥168,000→¥134,000
- ●MZ-1E26（コミュニケーションボード）……………¥26,000→¥13,000
- ●MZ-1E29（RS-232Cカード/ケーブル付）MZ用……¥17,800→¥ 9,800
- ●MZ-1E35（ADPCMボード）MZ-2861用……………¥49,800→¥13,000
- ●MZ-1E39（RS-232C I/Fボード）MZ-2861用……………¥39,800→¥13,000
- ●MZ-1M01（2000用16ビットボード）……………¥78,000→¥ 8,000
- ●MZ-1U08（1500、700拡張）……………¥25,000→¥12,000
- ●MZ-1U03（1500、700拡張）……………¥35,000→¥15,000
- ●MZ-1X22（モデムユニット）……………¥21,800→¥13,000
- ●MZ-1R12（RAM）MZ-80B/2000/1500/700用……¥35,000→¥ 8,000
- ●CZ-8TM2（モデムユニット300/1200）……………¥49,800→¥39,800
- ●CZ-503F（ミニフロッピーディスク）……………¥49,800→¥34,000
- ●CZ-520F（ミニフロッピーHD）……………¥118,000→¥70,000
- ●CZ-6BE1（X68000用1MRAMボード）……………¥35,000→¥29,800
- ●CZ-6VT1（カラーイメージユニット）X68000用……¥69,800→¥57,000
- ●CZ-31F（CZ-300F増設ドライブ）……………¥59,800→¥ 7,000

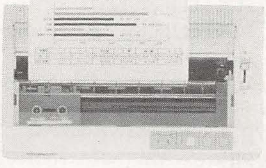
CZ-300F＋CZ-3CPM（CP/M V2.2）……特価¥13,000

- ●CZ-8EP（X1拡張ボート）……………（代品）¥11,800→¥ 8,000
- ●CZ-133SF（モデムカード）……………¥25,800→¥ 3,000
- ●CZ-8PC3（熱転写カラープリンター）……………¥65,800→¥44,800
- ●CZ-8PC4（48ドットカラープリンタ）……………¥99,800→¥79,000
- ●CZ-8PK6（漢字プリンター）……………¥159,000→¥59,800
- ●CZ-8PK7（漢字プリンター）……………¥122,000→¥97,600
- ●CZ-8PK9（漢字プリンター）……………¥89,800→¥71,800
- ●CZ-8B01（X1用フロッピーインターフェイス）……¥14,800→¥ 8,000
- ●CZ-8EB3（X1用拡張I/Oボックス）……………¥33,800→¥28,000
- ■CZ-8BGR2（400ラインボード¥14,800）＋CZ-8WB51（ターボベーシック¥9,800）……………特価¥4,000
- ●CZ-8BV2（カラーイメージボード）……………¥39,800→¥32,000
- ●CZ-8BK2（漢字ROM）……………¥19,800→¥16,800
- ●CZ-8BK3（第2水準ROM＋ソフト）……………¥13,800→¥11,700
- ●CZ-8BK4（第2水準ROM）……………¥ 6,800→¥ 5,700
- ●CZ-8BM2（RS-232C・マウスボード）……………¥19,800→¥16,800
- ●CZ-8BS1（ステレオFM音源ボード）……………¥24,800→¥19,500
- ●CZ-8NJ1（ジョイカード）……………¥ 1,700→¥ 1,500
- ●CZ-8NJ2（サイバースティック）……………¥23,800→¥20,000
- ●AN-8TU（RGBシステムチューナー）……………¥33,100→¥26,500
- ●CZ-8SS2（システムスタンド）……………¥ 5,500→¥ 2,500
- ●CZ-81T（チルトスタンド/801D/802D/811D/820D用）……¥ 8,500→¥ 1,000
- ●CZ-53F……………¥19,800→¥ 9,800
- ●MZ-2000/2200キーボード……………¥ 8,000
- ●MZ-5500キーボード……………¥ 8,000
- ●CZ-219SS（68000用 OS-9）……………¥29,800→¥25,300
- ●C＆プロフェッショナルパッケージ……………¥58,000→¥49,300
- ●FMTV-153……………¥108,000→¥76,000

24ドット漢字カラープリンター MZ-1P22

（X1、X1ターボ、X68000、MZ-1500/2000/2200/2500/2800その他に対応）

¥67,600→¥38,640
（ケーブル付）



●MZ-1P17フルコンパチ
●ハガキ、B4用紙、ロールペーパーもOK！

モデムホーン MZ-1X30

¥98,000→¥39,800



MZ-2500用

- MZ-6Z010 2500 v2.BASIC ¥ 9,800→¥ 8,500
- IP-1213 FORTRAN……¥13,800→¥11,700
- IP-1215 COBOL……¥13,800→¥11,700
- IP-1216 LISP……¥13,800→¥11,700
- IP-1217 PROLOG……¥11,300→¥11,700
- MZ-6Z001 2500 PCPM……¥16,800→¥14,200
- AIゆうくん……¥29,800→¥ 6,000
- DANGER BOX……¥ 5,800→¥ 2,000
- EXTRA HYPER DISK MONITOR……¥10,000→¥ 8,500
- EXTRA HYPER DISK MONITOR+……¥14,000→¥12,000
- FILE UTILITY（UT-25F）¥ 6,800→¥ 6,000
- FREE CALL……¥ 6,800→¥ 1,000
- G-EDIT2500……¥ 8,000→¥ 7,000
- H.S-コントローラ……¥ 9,600→¥ 8,500
- マルチプラン……¥40,000→¥18,000
- HuCAL日本語……¥45,000→¥15,000
- SOUND GAL……¥ 7,800→¥ 3,500
- 春望クリエイティブ2500……¥34,800→¥29,000
- WD-Q5HS MZ2500 ハンデースキャナー……¥49,800→¥42,300
- SC-25C MZ2500 カラースキャナーUT……¥28,000→¥23,800
- SS-SC25M MZ2500 ハンデーcopy kit……¥45,000→¥38,000
- アビス2……¥ 6,800→¥ 3,000
- ウィザードリィ……¥ 9,800→¥ 3,000
- エキサイトバイク……¥ 6,800→¥ 2,000
- カレイドスコープ……¥ 9,800→¥ 3,000
- カレイドスコープ2……¥ 5,800→¥ 1,000
- ザ・ブラックオニキス……¥ 7,800→¥ 3,000
- スーパー修理屋さん……¥12,000→¥10,200
- トップ マネジメント……¥19,800→¥ 6,500
- トリトーン……¥ 6,800→¥ 2,000
- バルーンファイト……¥ 6,800→¥ 2,000
- マーベラス……¥ 6,800→¥ 2,000
- ムーンチャイルド……¥ 7,800→¥ 3,000
- レイドック……¥ 6,800→¥ 5,000
- 英雄伝説サーガ……¥ 9,800→¥ 2,000
- 五月並べ……¥ 4,800→¥ 2,000
- 探検隊第2弾……¥ 7,800→¥ 2,000
- プリントSHOP……¥ 9,800→¥ 8,500
- プリントSHOPライブラリー1……¥ 4,500→¥ 3,800
- プリントSHOPライブラリー2……¥ 4,500→¥ 3,800

X1用

- 春望クリエイティブx1.2D……¥34,800→¥29,000
- 日本語ワープロ侍X1t……¥19,800→¥16,800
- CZ-8WB51 X1tディスクBASIC……¥ 9,800→¥ 3,500
- 3CP/M X13"CPM……¥16,800→¥ 5,000
- CZ-8BK3 X1t 第二水準ROM……¥13,800→¥11,700
- CZ-128SF X1 CP/M……¥13,800→¥11,700
- CZ-115LF X1 FORTRAN ¥13,800→¥11,500
- CZ-116LF X1 C……¥13,800→¥11,700
- CZ-117SF X1t LOGO……¥18,800→¥13,200
- CZ-118LF X1 COBOL……¥13,800→¥11,700
- CZ-126LF X1 APL……¥13,800→¥11,700
- CZ-130SF X1t CP/M……¥13,800→¥11,700
- CZ-131SF X1tターミナル ¥ 8,800→¥ 7,900
- CZ-134SF X1 LOGO……¥ 9,800→¥ 8,700
- CZ-136SF X1t コスモステーション……¥ 9,800→¥ 8,800
- CZ-137SF X1t ZSSTAFF ¥19,800→¥16,800
- CZ-138SF X1 ZSSTAFF ¥13,800→¥11,700
- IP-1251 MZ-2861デスクUP……¥88,000→¥20,000
- IP-1252 MZ-2861チャートUP……¥55,000→¥20,000
- IP-1253 MZ-2861 UPクリッパー……¥77,000→¥20,000
- IP-1254 MZ-2861 プランUP……¥66,000→¥20,000

全国通信販売

北海道から沖縄まで——信用をモットーに、よい品をより安く、より迅速にお届けします。

★ご注文は在庫を確認の上、現金書留または銀行振込でお申込み下さい。全商品クレジットでも扱っております。★お申込みの際は必ず電話番号を明記して下さい。
★送料についてはご注文の際お問い合せ下さい。

AIBIT
アイビット電子株式会社
☎0426(45)3001〜3

〒192 東京都八王子市
北野町560-5
●営業時間：10:00〜19:00
●電話受付：20:00迄可
●休日：日曜日
〈御振込先〉富士銀行八王子支店
（普通）1752505
FAX. 0426-44-6002

※正価は発売時のメーカー標準価格です。掲載されている商品は全て新品保証付です。店頭販売も致しております。 ※本表示価格に消費税が加算されます。

コンピュータマインド

マイクロアーツ

通販専門ショップ

1990年はパソコン新世代

MSX おもしろセール

《88シリーズ・X1シリーズもOK!!》

PM9:00まで電話受付中

AM12:00〜PM9:00（日祭はAM11:00より）

ご注文・お問い合せは → ☎ 0462(54)3300（毎週火曜定休日）

中古パソコン

—今月のおすすめ品— 限定品です

1. MSX2松下FS-A1MK2 ¥16,000
   （MSX2(ディスクなし)入門機として）
2. MSX2⁺ソニーHB-F1XDJ ¥41,000
   （MSXのソフトなら何でもOKのマニアタイプ）
3. PC-8801FR30入門セット ¥89,000より
   （FR30と400ラインカラーディスプレイのセットです）
4. PCエンジン（本体） ¥12,000

MSX本体

ソニー（MSX2-MSX2²）	
HB-F1 II	¥15,000
HB-F1XD	¥30,000
HB-F1XDmK2	¥33,000
HB-F1XDJ	¥45,000
サンヨー（MSX2+）	
PHC-70FD	¥40,000

MSX本体

パナソニック（MSX2-MSX2+）	
FS-A1	¥14,000
FS-A1mK2	¥17,000
FS-A1F	¥30,000
FS-A1FM	¥40,000
FS-A1FX	¥40,000
FS-A1WX	¥45,000

NEC本体

PC-8801SR30	¥54,000
PC-8801FR30	¥54,000
PC-8801MR	¥60,000
PC-8801FH30	¥62,000
PC-8801MH	¥62,000
PC-8801FA	¥78,000
PC-8801MA	¥79,000
PC-8801MA²	¥82,000
PC-8801FE	¥69,500

MSX周辺

（プリンター）	
HB-F1	¥27,000
HB-F1C	¥30,000
FS-PA1	¥29,000
（ディスプレイ）	
DM-405	¥28,500
CU-14FA	¥28,000
CMT-A14F1	¥30,000

MSX周辺

（ドライブ）	
FS-FD1A	¥21,000
HBD-F1	¥21,000
HBD-20W	¥20,000
（その他）	
マウス（88可）	¥ 2,500
Jカード（連射）	¥ 2,500
モデムカートリッジ	¥16,500

各社本体

X1G-30	¥24,000
X1ツイン	¥36,000
X1ターボ40	¥47,000
X1ターボII	¥54,000
X1ターボIII	¥54,000
X1ターボZ	¥65,000

MSXビッグに買取中!!

- ○MSX2本体（ディスクなし）
  FS-A1・FS-A1MK2・HB-T7
  HB-F1II・PHC-23他
- ○MSX2本体（ディスク付）
  FS-A1F・FS-A1FM・HB-F1XD・HB-F1XDmk2・HB-F500・HB-F900
- ○MSX2⁺本体
  FS-A1FX・FS-A1WX・FS-A1WSX・HB-F1XDJ・HB-F1XV・PHC-70FD
- ○プリンター（24ドット/熱転写）
- ○フロッピードライブ（ソニー・松下）・マウス・Jカード・スキャナ・音源ユニット
- ○ディスプレイ（21ピン）ソニー・サンヨー・富士通他

買取例（箱・付属品完備の場合）
FS-A1F ¥15,000・HB-F1XDJ ¥26,000
（買取額は変動する場合があります。）
尚、機種によっては買取り出来ない場合もあります。

MSX、88、X1などの周辺機器中古在庫及び広告にない中古パソコンをおさがしの方は、お電話でお問い合せ下さい。（マウス、データレコーダー、サウンドボード他） TEL0462(54)3300

ゲームソフト 〈ディスク版 ロム版〉

ただいま買取中です

《PC-8801、MSX2、MSX2⁺用》

尚、箱なし説明書なしのソフトは買取出来ません。ご注意下さい。

（5本以上でお願い致します） …X1、FMソフトも可…

《お知らせ》

——新春特価セール中——

随時発行しておりますパソコン、中古ゲームソフト在庫（MSX、88、FM X1）を掲載しましたアーツリストをご希望の方は封書に62円切手3枚同封の上お申し込みください。（現在ご使用のパソコン機種名もご記入下さい。）

《買取り実施中》

PC-8801シリーズ（FA・MC…）・各種ディスプレイ・X1シリーズ（G・ツイン・ターボ）・X68000シリーズ・メガドライブ・PCエンジン（SG・CG・S）・CD-ROM²・各種周辺機器などなど……

お願い
申込書は必ず同封して下さい（注文、買取共）。
同じ書式なら手書きでも可。18才未満の方は保護者の方のサインと印鑑が必要です。

申込書（注文・買取）

氏　名	印
住　所	〒
電話番号	（　　）
保護者名	印
商品名	

コンピュータマインド

マイクロアーツ

〒228 神奈川県座間市入谷 4-6-1-807
有マイクロアーツ
TEL.0462(54)3300（代表）

ハガキ、封書によるお問い合せ大歓迎（購入・買取）
お支払いは銀行振込か現金書留で
銀行振込は電信扱いでお願い致します。
振込銀行　横浜銀行　座間駅前支店　普通707388
㈲マイクロアーツ

●ご案内●

文部省認定／総務庁指定
第26回『統計的手法マスター講座』通信講習会

〈概　要〉

- ただいま、文部省認定通信教育システムによる、第26回『統計的手法マスター講座』講習会の受講者を募集中です。
- 統計を体系的に学びたい方、さらに理解を深めて実務に役立たせたい方に最適です。
- 理・工・医・薬・農系の研究者・技術者・学生・院生に最適なコースです。
- 本講座の修了者には、修了証書を授与します。特に、成績優秀者には文部大臣賞が授与されます。

- 詳しい案内書を無料でお送りします。
- 請求先：

〒160 東京都新宿区大京町4-486
財団法人 実務教育研究所『統計実務講座』
第26回『統計的手法マスター講座』係
☎03－357－8153

〈内　容〉

[1] 統計とは何か。統計は何を表わすか。統計的規則性。確率の概念と基本定理。他。
[2] 比率。連関表の解析。平均値と分散の計算。分散と標準偏差。中央値とレンジ。度数分布による平均値・分散の計算。相関・回帰の意味。相関係数についての注意。他。
[3] 母集団と標本の例。標本の取り出し方。正規分布。2項分布。ポアッソン分布。他。
[4] 検定の考え方と方法。推定の考え方と方法。平均値・分散に関する推定と検定。他。
[5] 回帰式の意味と計算。回帰と相関。重回帰の考え方と分析。曲線回帰と順位相関。他。
[6] 調査の企画と方法。調査票の設計。統計表の作り方。統計図表・グラフの作り方。他。
[7] 標本設計の基本問題。各種の抽出方法。単純無作為抽出法。ゾーンわけ抽出法。他。
[8] 品質管理と抜取検査。実験計画法とは。分散分析法の手順。因子と水準の選び方。他。

買って安心
使って便利!!

日本マイコン流通センター

完全なサポートで、しかも超特価！

サービス満点 サポート万全 信頼と安心の 日本マイコン流通センター

→「東京海上の総合保険」と「通常保証」で2倍の安心→

盗まれても、落としても安心！

㈱日本マイコン流通センターでお求めの商品には東京海上火災保険の総合保険に自動的に加入されます。パソコンなどの商品は一般の電気製品の様に自然に故障することは非常に少ないのですが、水や火などには非常に弱いものです。また、人気商品の為、盗難も増えつつあります。

通常、メーカーやパソコンショップがつけている「保証」は、自然発生の故障や不良に対してのものですが、当社では、その他に、「不注意や事故などでの損害」に対しても「補償」致します。

《保険概要》

1商品￥200,000以上の品につき1商品ごとに保険が無料で自動的に加入されます。また￥200,000未満の商品でも、わずかな手数料で同様の保険に加入できます。

(保険期間はお求めから1年間です。期限後の延長も出来ます)

《保険による補償の範囲》

火災、水没、崩れによる損害、盗難、商品の移動中の事故、不注意による落下など、お客様が故意に破損させた以外の一般的な事故による損害に対して補償されます。

故障や不良の際は通常保証で！

自然発生的な「故障」や「不良」に対する保証を行なうものです。商品により保証期間は異なりますが、パソコンの自然発生的な故障は非常に少ないため、「最初は動作してたが最近調子がおかしい」などということはほとんどありません。

故障のほとんどは「使用上の不注意による破損」です。当社ではこの「不注意」による故障などは上記の総合保険で補っておりますので、安心です。

メーカーや一般のパソコンショップの「保証」は、この自然発生による故障しか、保証してくれませんよ！

→便利でうれしいシステムもたくさん！→

仙台受付センター 開設！

022(261)0929

北海道、東北地方の方へ朗報！仙台にテレホン受付センターが開設されました。電話代が安くすんで、しかも東京受付同様のサービスや商品の提供が受けられます。既設の東京、大阪、福岡受付とともにご利用下さい。

今買って、夏・冬のボーナス2回払いOK

日本信販との提携により、夏・冬ボーナス２回払いが可能になりました。もちろんカードをお持ちでない方でも簡単にお申込ができます。詳しくは、お電話でお問い合わせ下さい。

商品のお届け日の指定や曜日の指定もお受け致します

「○月○日しか家にいない」とか「△曜日しか家にいない」という方もたくさんいらしゃると思います。お申し込み時にぜひご相談下さい。

夜間のお届けもOK

「いつも家には帰るけど、夜7時でないと……」という方へ。午後６時から８時までのお届けが受付られるようになりました。お申し込み時にご相談下さい。

代金引き換えにてのお届けができます

「振込や送金に行く暇がないんで……」などという方へ。商品をお届けする際にドライバーへ代金をお支払して頂くシステムを導入しました。

※代金引き換えシステムは20歳以上の方への確認が必要です。未成年の方は親と一緒にお申し込み下さい。また、このシステムは若干の手数料がかかりますのでご了承下さい。

正社員募集中！→ 日本マイコン流通センター 広告1ページ目→ 若者の街渋谷で働いてみませんか！

生活レベルをアップしよう！ 正社員大募集！

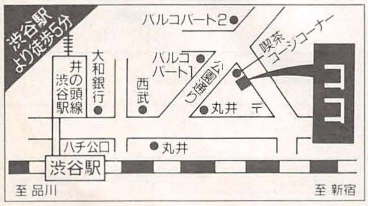
可能性をインプットしちゃおう！



パソコン・ワープロの知識がしっかり身について自然とライフスタイルもUP.設立7年で急成長している当社が自信を持ってあなたを育てます。いま活躍中の先輩スタッフはみんな未経験からのスタート。興味を活かせる最高の仕事を始めましょ。

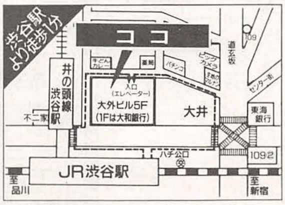
日本マイコン流通センター

渋谷営業本部 ②③



渋谷駅より徒歩3分

渋谷駅前店 ①



渋谷駅より徒歩１分

【募集データ】

業務内容▶① パソコンショップにおいての販売業務
② 電話などによる注文や問い合わせの受付業務
③ 一般事務、経理事務、営業事務

勤務地▶渋谷
① 渋谷駅ハチ公口前
②、③ 渋谷公園通りパルコ前

時間▶①、② 10：00～19：00（休憩有り）
③ 10：00～18：00（休憩有り）

資格▶高卒以上、25才位まで
未経験者大歓迎

待遇▶昇給 年1回
賞与 年2回
業績および成績により更に決算賞与を支給します
交通費 ￥26,000まで全額支給
社会保険、雇用保険完備
退職金制度有り
社員特別割引販売制度有り
商品の無料貸出制度有り
財形貯蓄およびミリオン貯蓄制度有り
※各種手当を規定により別途支給致します

給与▶①、② 月給 165,000円～280,000円
未経験者でも165,000円保証
③ 月給 160,000円～220,000円

休日▶①、② 週休制（曜日は相談に応ず。但し土曜、日曜不可）
③ 完全週休２日制、および祝祭日

休暇▶夏期休暇、正月休暇、他、慶弔休暇など

交通▶渋谷駅（ＪＲ山手線、井の頭線、地下鉄線、東急東横線）より徒歩１分

応募▶電話で申し込みの後、履歴書をご持参ください
応募、お問い合わせ電話番号 03(463)2361
担当者 弘瀬(ひろせ)

ゲームもおまかせ！大特価販売

全国通信販売OK！今すぐ送ろう！持って行こう！日本マイコン流通センターへ

➡ 日本マイコン流通センター 広告2ページ目 ➡

8年間のパソコン販売実績が産んだオリジナルパソコンデスクで環境充実！

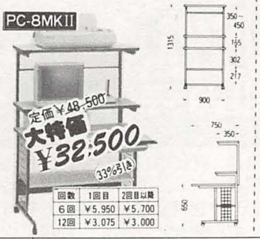
高級パソコンデスク

全機種対応 | 業務用として開発設計 | 強度バツグン | 移動自由（ストッパー付キャスター）

今がチャンス！
PC-8MKII、PC-9MKII
には引出しユニットを、
PC-11には
コード落しBOXを
プレゼント中！

新製品も登場 多くのパソコンに対応して更に好評！

全国配送



定価￥48,500
大特価 ￥32,500
33%引き

回数	1回目	2回目以降
6回	￥5,950	￥5,700
12回	￥3,075	￥3,000



定価￥56,500
大特価 ￥39,800
30%引き

回数	1回目	2回目以降
6回	￥7,188	￥7,000
12回	￥4,578	￥3,600

高級パソコンデスクPC-11



※別売引出しユニットF060E（税込特価￥3,000）もあります

税込特価 ￥19,800

スチール製パソコンデスク DS-30

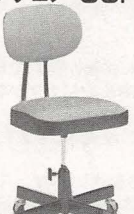


※写真の引出しユニットは別売（￥3,000）です

DS-30サイズ
・幅650×奥行600×高さ1225（mm）

税込特価 ￥11,000

パソコンチェア CCF-120



税込特価 ￥11,500

★上記のDS-30とCCF-120をセットで買うと、税込特価 ￥19,800!!

サプライ商品

キーボード防塵カバー

オールセパレートのビニールタイプです。

品番	対応機種
PKB-X68PRO	（X68PRO用）
PKB-X68	（X68、X68ACE、X68EXP用）
PKB-98VM	（PC98VM11、DO用）
PKB-TOWNS	（FMタウンズJIS用）
PKB-98R	（RX、RA、RL、EX、ES用）
PKB-98V	（VM21、VM2、VX、VF用）
PKB-98U	（UV2・11・21、U2、UX、CV用）
PKB-88	（88MH・FH・MA・FA・VA・FE・MA2用）
PKB-286	（286V・VE・VF・VS用）

全品 税込特価 ￥2,400

TVフィルター DF-JR

（12〜15インチ用）



税込特価 ￥8,000

新作ゲームソフト 新品激安販売!!

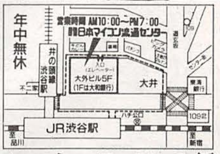
注文番号	メーカー名	ソフト名	定価（円）	税込特価（円）
PC-8801シリーズ用（SR以降）				
B-CS01	MUSICネットワーク	パーソナル・ミュージシャンPC88	12,000	10,800
B-CS02	MUSICネットワーク	マイクロミュージシャン（VA専用）	42,000	37,800
B-CS03	B. P. S	テトリス	6,800	6,120
B-CS04	ENIX	ミスティー・ブルー（予約）	8,800	8,300
B-CS05	Falcom	スタートレーダー	8,700	7,830
B-CS06	Falcom	ソーサリアン	9,800	8,820
B-CS07	Falcom	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	8,700	7,830
B-CS08	Falcom	ワンダラーズ・フロム・イース	8,700	7,830
B-CS09	T&Eソフト	ルーン・ワース 黒衣の貴公子	8,800	7,920
B-CS10	dBソフト	P. 1（ピーワン）	40,000	32,000
B-CS11	アーテック	バルバトゥスの魔女	7,800	7,020
B-CS12	ウルフチーム	あーくしゅ	6,800	6,120
B-CS13	ウルフチーム	アークスII	8,800	7,920
B-CS14	エニックス	プラジェータ	7,800	7,500
B-CS15	エルフ	ドラゴンナイト	6,800	6,120
B-CS16	グレイト	バーミリオン	6,800	6,120
B-CS17	ゲームアーツ	ハラキリ（予約）	8,700	7,830
B-CS18	ゲームアーツ	FIRE HAWK（テクザー2）	7,800	7,020
B-CS19	ザインソフト	神戸恋愛物語	8,800	7,920
B-CS20	ソフトタウン	NEWTYPE 88	16,800	15,120
B-CS21	ボーステック	銀河英雄伝説	8,800	7,920
B-CS22	ボーステック	ザ・スキーム	7,800	7,020
B-CS23	京都メディア	ザ・ファイルマスター 88	12,800	11,520
B-CS24	光栄	蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン	9,800	8,820
B-CS25	光栄	維新の嵐	9,800	8,820
B-CS26	光栄	三国志II	14,800	13,320
B-CS27	光栄	水滸伝	9,800	8,820
B-CS28	光栄	提督の決断（VA専用）	14,800	13,320
B-CS29	光栄	信長の野望・戦国群雄伝	9,800	8,820
B-CS30	工画堂	シュヴァルツシルトII	9,800	8,820
B-CS31	工画堂	ナビチューン ドラゴン航海記	8,800	7,920
B-CS32	徳間書店	LALF	12,800	11,520
B-CS33	日本テレネット	夢幻戦士ヴァリスII	8,800	7,920
B-CS34	クリスタルソフト	夢幻の心臓III	9,700	8,730
B-CS35	システムソフト	キャンペーン版 大戦略II	8,800	8,300
B-CS36	シンキングラビット	倉庫番パーフェクト	6,800	6,120
B-CS37	スタジオパンサー	神の聖都	9,800	8,820
B-CS38	パショウハウス	エメラルドドラゴン	8,800	7,920
B-CS39	フェアリーテール	殺しのドレス2	6,800	6,120
B-CS40	マイクロキャビン	サーク	8,800	7,920
B-CS41	リバーヒルソフト	BURAI 上巻	8,800	7,920
MSX・MSX2用				
B-CS42	B. P. S	テトリス（MSX2/DISK）	6,800	6,120
B-CS43	BIT 2	シンセサウルスII（MSX2/DISK）	7,800	7,020
B-CS44	Falcom	YsII（イースII）（MSX2/DISK）	7,800	7,020
B-CS45	Falcom	ワンダラーズフロムイース（MSX2/DISK）	8,700	7,830
B-CS46	HAL研究所	ハルノート（MSX2/DISK）	29,800	26,820
B-CS47	T&Eソフト	DD倶楽部（MSX2/DISK）	9,800	8,820
B-CS48	dBソフト	今夜も朝までパワフルまあじゃん2（MSX2/DISK）	7,800	7,020
B-CS49	アーテック	ディガンの魔石（MSX2/DISK）	8,800	7,920
B-CS50	ウルフチーム	あーくしゅ（MSX2/DISK）	6,800	6,120
B-CS51	ウルフチーム	アークスII（MSX2/DISK）	8,800	7,920
B-CS52	ウルフチーム	GAUDI バルセロナの風（MSX2/DISK）	9,800	8,820
B-CS53	ウルフチーム	ミッドガルツ DUALSIDE（MSX2+/DISK）	12,800	11,520
B-CS54	エニックス	アンジェラス〜悪魔の福音〜（MSX2/DISK）	8,200	7,700
B-CS55	ゲームアーツ	FIRE HAWK（テグザー2）（MSX2/DISK）	7,800	7,020
B-CS56	コナミ	SDスナッチャー（MSX2/DISK）	9,800	8,820
B-CS57	コンパイル	アレスタII（MSX2/DISK）	6,800	6,120
B-CS58	ソニー	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン（MSX2/DISK）	9,800	9,300
B-CS59	ソニー	三国志（MSX2/DISK）	12,800	11,520
B-CS60	テレネット	夢幻戦士ヴァリスII（MSX2/DISK）	8,800	7,920
B-CS61	ナムコ	パックマニア（MSX2/DISK）	6,800	6,120
B-CS62	ボーステック	銀河英雄伝説（MSX2/DISK）	8,800	7,920
B-CS63	光栄	維新の嵐（MSX2/DISK）	9,800	8,820
B-CS64	光栄	水滸伝（MSX2/DISK）	9,800	8,820
B-CS65	光栄	信長の野望・戦国群雄伝（MSX2/DISK）	9,800	8,820
B-CS66	工画堂	ナヴィチューン（MSX2/DISK）	8,800	7,920
B-CS67	イタミコンピュータC	フォーカスVer.2（MSX2/DISK）	8,800	7,900
B-CS68	スタジオパンサー	神の聖都（MSX2/DISK）	9,800	8,820
B-CS69	ブレイングレイ	ラストハルマゲドン（MSX2/DISK）	7,800	7,020
B-CS70	マイクロキャビン	サーク（MSX2/DISK）	8,800	7,920
B-CS71	マイクロキャビン	倉庫番パーフェクト（MSX2/DISK）	6,800	6,120
B-CS72	マイクロネット	アウトロー水滸伝（MSX2/DISK）	8,800	7,920
B-CS73	リバーヒルソフト	BURAI 上巻（MSX2/DISK）	8,800	7,920
X68000用				
B-CS74	B. P. S	TETRIS	6,800	6,120
B-CS75	SPS	たーみのる2	17,800	16,020
B-CS76	ZOOM	ジェノサイド	8,800	7,920
B-CS77	ZOOM	LAGOON（ラグーン）2月発売	8,800	7,920
B-CS78	dBソフト	フラッピーII	8,800	7,920
B-CS79	アルシスソフト	ナイトアームズ	9,700	8,730
B-CS80	アンス・コンサルタンツ	彩クロン（PSY-CRONE）68K	58,000	52,200
B-CS81	ウルフチーム	斬（ZAN）〜陽炎の時代〜	9,800	8,820
B-CS82	ウルフチーム	PRISM	38,000	34,200
B-CS83	コナミ	A-JAX	8,800	7,920
B-CS84	システムサコム	メタルサイト	8,800	7,920
B-CS85	シャープ	スーパーハングオン	8,800	7,920
B-CS86	シャープ	ニュージーランドストーリー	8,800	7,920
B-CS87	シャープ	パックマニア	7,800	7,020
B-CS88	ツァイト	DEGITAL CRAFT	39,800	35,820
B-CS89	ハドソン	上海II	6,800	6,120
B-CS90	ハミングバード	TERAZZO	19,800	17,820
B-CS91	フェアリーテール	LIPSTICK. ADV	6,800	6,120
B-CS92	京都メディア	THE FILE MASTER	12,800	11,520
B-CS93	光栄	三国志	14,800	13,320
B-CS94	光栄	信長の野望・戦国群雄伝	9,800	8,820
B-CS95	電波新聞社	アフターバーナー	9,200	8,700
B-CS96	電波新聞社	ドラゴンスピリット	8,800	8,000
B-CS97	電波新聞社	バブルボブル（予約）	7,800	7,300
B-CS98	電波新聞社	ファンタジーゾーン	7,800	7,300
B-CS99	電波新聞社	モトス	7,800	7,300
B-CS100	日本テレネット	夢幻戦士ヴァリスII	9,800	8,820

●MSX ROM、MSX DISK……MSXでもMSX2でも使えるソフトです。
●MSX2 ROM、MSX2 DISK…MSX2専用です。

※ソフトの送料は1本の注文に限り￥600。
2本以上の注文は何本でも￥1,000です。

●お申し込みは今すぐお電話か下記の申込書で!!

東京 03［463］4455（ヨシココ）



●申込書の送り先／〒150 東京都渋谷区神南1-20-13 ㈱日本マイコン流通センターB・M・G係

ソフトのお申し込み方法

買いたい人 今すぐお近くの郵便局より現金書留で申込書とお金を入れて送って下さい。入金確認次第、早急に商品をお送り致します。又、ソフトをご注文の方は、そのソフトを使うパソコンの機種名を記入して下さい。（申込書にはなるべくくわしく書いて下さい。特に注文番号は忘れないで下さい。）

※注意…送料￥600、又は￥1,000をたすことを忘れないで！ 送金は必ず現金書留で！

注意 新作ソフトは発売が延期になる場合があります。その際はお届けまで多少お時間をいただきますが、入荷次第発送致しますので、しばらくお待ち下さい。

パソコンのお申込み方法

必ずお電話で在庫を確認の上、その時に申し込みをして下さい。

キリトリ線

〈ソフト申込書〉

年　月　日

注文番号	品名

フリガナ	生年月日
氏名	昭和（　才）年　月　日
住所（〒　）	
TEL	君の使っているパソコン
保護者氏名	

★書ききれない場合は別の紙に書いて送ってね。

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター



中古パソコン大処分フェア開催中!!

人気パソコン中古・新品激安販売!買取り、下取り大歓迎!

渋谷駅前店紹介のページ ← 日本マイコン流通センター広告3ページ目 ←

カード取扱い提携会社

JCB

VISA

UC

DC

日本信販

CF

分割払い取扱い提携会社

※分割払いはカードをお持ちでない方でもご利用できます。

オリックスクレジット

ORIX

日本信販

JACS

オリエントファイナンス

CF

消費税は内税

当社の広告は消費税込みの価格で表示してあります。他店との比較の際に注意してね!きっと当社は安いよ!

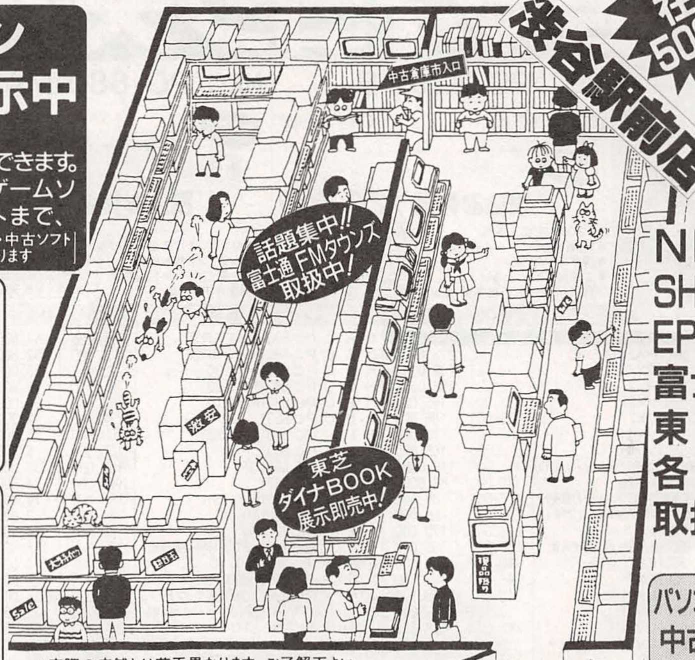
中古マイコン 500台展示中

・常時、倉庫を開放!!
手にとって、商品を確認できます。

・本体から、周辺機器、ゲームソフト、ビジネスソフトまで、中古品大放出 ｜中古基板・中古ソフトもあります

中古品在庫500台

渋谷駅前店



※実際の店舗とは若干異なります。ご了解下さい。

NEC
SHARP
EPSON
富士通
東芝
各種取扱店

パソコン通信
中古情報
03-669-3884
TOMATO

中古ソフト 買い取ります。

(ファミコン、PC-98、PC-88、X68K、MSX2用など)

※箱、説明書付に限ります。電話での問い合せは出来ません。直接お店に持ってくるか、5本以上ならお送り下さい。

総合保険がつきました!

当社のパソコンには、総合保険がついております。

盗難、火災、不注意による破損などでも安心です。

東京海上火災との業務提携により実現したこのシステムで安心してお求めになれます。

(保険有効期間 1年間)

但し、1商品20万円以上の品に限る。20万円未満の品については、有料で任意に加入できます。

日本マイコン流通センター
5階フロアオープン
AM10:00~PM7:00

日本マイコン流通センターの広告はP.98と、P.385~P.393に掲載されています。あわせてごらん下さい。

㊙ソフト大量展示中!!

ファミコン用、MSX2用
PC-98用、PC-88用など
他店にはない品も豊富に在庫、みんなで買いに来てね!

カード販売推進中!

カードのお申込みが、より速く、より便利になりました。
通販でもOK!

中古品を下取りして中古を買う。
中古品を下取りして新品を買う。
中古の買い取りOK!!
中古の販売OK!!

パソコンデスク展示中!



・あなたのパソコンに合わせて数種類の机を用意!!

・他店にはないオリジナルアイデアデスクを展示中!!

全国配送致します。

もちろん新品もあります

NEC、SHARP、EPSONなど、本体から周辺機器、ソフトまで激安価格で大放出!!

・中古品と組み合わせての購入OK!
(本体は新品でTVは中古…などもOK!)

下取り販売・買い取り 大歓迎!!

PC 98、88、カラーディスプレイ
漢字プリンター 特に高く買い取り可

・お電話でお申込み頂くか、直接お持ち下さい。

全国どこでもお電話一本で即お届け!

受付時間 AM10:00~PM7:00

東京受付 03[463]4455 (ヨシココ)

大阪受付06(364)1258/福岡受付092(751)3901

仙台受付022(261)0929 FAX.03(463)2394

年中無休



※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOP

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊢6400197〕〔三井銀行 渋谷支店㊢5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊢1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊢451454〕

郵便振込口座 東京6-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は株日本マイコン流通センターです。

※詳しいお申し込み方法は当社広告4P目をごらん下さい。

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

中古クレジット大歓迎・中古全国通信販売・クレジットカードOK・中古品交換制度・下取り交換OK!

中古販売のページ ➡ 日本マイコン流通センター 広告4ページ目 ➡

中古マイコン激安SHOP

お手持ちのマイコンから中古マイコンへの買い換えが出来ます

価格はすべて消費税込みの価格です 在庫数500種2000点

中古マイコン大バーゲン!

今月の特選中古品

NEC PC-8801FE



限定10台 新品 40%引

定価 ~~¥129,000~~

税込み特価 ¥79,800

- 5"2Dディスク2基搭載
- FM音源搭載でゲームも迫力満点!
- 漢字ROM内蔵
- ご家庭のTVにつなげます。(但し、ビデオ入力端子付に限る)

回数	1回目	2回目以降
12回	¥8,278	¥7,300
18回	¥5,972	¥5,000
30回	¥4,157	¥3,200

NEC PC-8801MA2



限定5台 新品

定価 ~~¥168,000~~

税込み特価 ¥94,800

- FMステレオ12音源、デジタルサンプリング機能搭載
- 5"2HD/2Dディスク2基搭載
- 漢字ROM内蔵

回数	1回目	2回目以降
12回	¥9,528	¥8,700
20回	¥7,368	¥5,400
36回	¥6,500	¥3,200

NEC PC-9801F2



限定5台

定価 ~~¥398,000~~

税込み特価 ¥58,000

- 5"2DDディスク2基搭載
- 話題のパソコン通信に最適

回数	1回目	2回目以降
6回	¥10,480	¥10,200
12回	¥6,080	¥5,300
20回	¥4,580	¥3,300

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
パソコン本体		
NEC PC-9801RA2(32ビット)	498,000	278,000より
NEC PC-9801RX21	338,000	208,000より
NEC PC-9801RX2	398,000	198,000より
NEC PC-9801VX21	433,000	195,000
NEC PC-9801VX2	433,000	185,000
NEC PC-9801VM21	390,000	175,000
NEC PC-9801VM11	328,000	185,000
NEC PC-9801VM2(別売り256K-RAM¥8,900有り)	415,000	145,000より
NEC PC-9801VF2	348,000	89,800より
NEC PC-9801M2(別売り512K-RAM¥9,800有り)	415,000	89,800
NEC PC-9801F2(別売り512K-RAM¥9,800有り)	398,000	55,000
NEC PC-98DO	298,000	179,000
NEC PC-9801ES5(32ビット、40メガ内蔵)	638,000	365,000
NEC PC-9801ES2(32ビット)	448,000	268,000
NEC PC-9801EX2	348,000	195,000
NEC PC-9801UX21	348,000	185,000
NEC PC-9801UV21	318,000	149,000
NEC PC-9801UV11	265,000	155,000
NEC PC-9801UV2	318,000	145,000
NEC PC-9801U2	298,000	55,000
NEC PC-9801E(別売り512K-RAM¥9,800有り)	218,000	29,800
NEC PC-9801(別売り512K-RAM¥9,800有り)	298,000	22,800
NEC PC-9801LS5(32ビットラップトップ、40メガ内蔵)	866,000	468,000
NEC PC-9801LS2(32ビットラップトップ)	628,000	298,000より
NEC PC-9801LX5(ラップトップ、40メガ内蔵)	638,000	378,000
NEC PC-9801LX4(ラップトップ、20メガ内蔵)	588,000	328,000
NEC PC-9801LX2(ラップトップ)	448,000	258,000
NEC PC-9801LV22(ラップトップ)	378,000	198,000
NEC PC-9801LV21(ラップトップ)	345,000	169,000
NEC PC-88VA3	398,000	185,000
NEC PC-88VA2	298,000	135,000
NEC PC-88VA	298,000	92,000
NEC PC-8801MA2(新品限定品、英和辞書ソフトプレゼント)	168,000	94,800
NEC PC-8801MA2	168,000	84,800
NEC PC-8801MA	198,000	74,800
NEC PC-8801MH	208,000	69,800
NEC PC-8801MKIIMR	238,000	65,800
NEC PC-8801FE2	119,000	79,800
NEC PC-8801FE(新品限定品、英和辞書ソフトプレゼント)	129,000	79,800
NEC PC-8801FE(英和辞書ソフトプレゼント)	129,000	68,000
NEC PC-8801FA	168,000	69,800
NEC PC-8801FH30	168,000	59,800
NEC PC-8801FH20	138,000	49,800
NEC PC-8801MKIIFR30	178,000	58,000
NEC PC-8801MKIIFR20	148,000	54,800

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
NEC PC-8801MKIISR30	258,000	64,800
NEC PC-8801MKIISR20	213,000	52,800
NEC PC-8801MKII30	275,000	35,000
NEC PC-8801MKII20	225,000	29,800
NEC PC-8801MKII10	168,000	24,000
NEC PC-8801	228,000	15,800
NEC PC-8001MKIISR	108,000	14,800
NEC PC-8001	168,000	9,800
NEC PC-6601SR	155,000	38,000
NEC PC-6601	143,000	24,800
NEC PC-6001MKIISR	89,800	14,800
NEC PC-6001MKII	84,800	9,800
NEC PC-Engine	29,800	16,800
エプソン PC-286VS-STD(16MHz高速機)	388,000	188,000
エプソン PC-286VE-STD	298,000	164,000
エプソン PC-286V-STD	298,000	154,000
エプソン PC-286LE-STD(ラップトップ)	368,000	185,000
エプソン PC-286LE-H40(ラップトップ、40メガハードディスク内蔵、新品)	593,000	328,000
エプソン PC-286L-STD-N(ラップトップ)	348,000	158,000
東芝 J3100SSダイナBOOK(超人気品、新品)	198,000	159,000
東芝 J3100GT-021(20メガHDD内蔵、16ビットラップトップ)	698,000	268,000
東芝 J3100シリーズ各種	—	138,000より
シャープ CZ-652C(X68000PRO)	298,000	194,000
シャープ CZ-602C(X68000EXPERT)	356,000	228,000
シャープ CZ-611C(X68000ACE-HD)	399,800	228,000
シャープ CZ-601C(X68000ACE)	319,800	195,000
シャープ CZ-600C(X68000)	398,000	178,000
シャープ CZ830C(X1twin)(PCエンジン装備)(新品展示品)	99,800	54,800
シャープ CZ-830C(X1twin)(PCエンジン装備)	99,800	45,800
シャープ CZ-801C(X1C)/CZ803C(X1CS)	119,800	8,800より
シャープ CZ-804C(X1CK)	139,800	11,800
シャープ CZ-811C(X1F10)	79,800	11,800
シャープ CZ-812C(X1F20)	139,800	19,800
シャープ CZ-820C(X1G10)	69,800	12,800
シャープ CZ-822C(X1G30)	118,000	24,800
シャープ CZ-850C(X1turbo10)	118,000	24,800
シャープ CZ-851C(X1turbo20)	248,000	45,000
シャープ CZ-852C(X1turbo30)	278,000	49,800
シャープ CZ-856C(X1turboII)	176,000	54,800
シャープ CZ-862C(X1turbo40)	258,000	44,800
シャープ CZ-870C(X1turboIII)	168,000	59,800
シャープ CZ-880C(X1turboZ)	218,000	69,800
シャープ MZ-1500(クイックディスク搭載)	89,800	15,800
シャープ MZ-5521(MS-DOSマシン)	388,000	49,800
シャープ MZ-2200(専用レコーダー付)	128,000	9,800
富士通 FM-TOWNS2セット(豪華グッズプレゼント)	—	お電話にて

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
富士通 FM-TOWNS1特別限定セット(2ドライブ仕様、新品激安)	—	お電話にて
富士通 FM77-AV20-2	168,000	35,000
富士通 FM77-AV2	158,000	29,800
富士通 FM77-AV1	128,000	22,800
富士通 FM77-L4	238,000	35,000
富士通 FM77-L2	193,000	26,800
富士通 FM77-D2	228,000	24,800
富士通 FM77-D1	198,000	21,800
富士通 FM-7/NEW7	99,800	9,800
富士通 ファコム9451CL	—	58,000
三菱 MAXY(M3201-A20、AXパソコンラップトップ)	398,000	268,000
MSX、MSX2、MSX2+		
ソニー HB-F1(MSX2)	32,800	19,800
ソニー HB-F1XDJ(MSX2+)FDD×1	69,800	48,800
ソニー HB-F1XDmkII(MSX2)FDD×1	49,800	38,000
パナソニック FS-4000(32K)(漢字プリンター内蔵、ワープロパソコン)	106,000	26,800
パナソニック FS-4500(MSX2、漢字プリンター内蔵、ワープロパソコン)	108,000	39,800
パナソニック FS-4600(MSX2、漢字プリンター内蔵、ワープロパソコン)	—	65,000
パナソニック FS-A1(MSX2)	29,800	16,800
パナソニック FS-A1F(MSX2)FDD×1	54,800	36,800より
パナソニック FS-A1FX(MSX2+)FDD×1	57,800	39,800
パナソニック FS-A1MkII(MSX2)	29,800	19,800
三洋 PHC-77(MSX2、漢字プリンター内蔵、FDD×1)	138,000	45,800
三菱 ML-G30モデル1(MSX2)FDD×1	—	38,000
ワープロ		
富士通 オアシス100F(親指シフト、CRT、漢字プリンター付)	—	128,000
富士通 オアシス100N(JIS)	298,000	89,800
富士通 オアシス30ms(カットシートフィーダー付)	168,000	96,800
富士通 オアシス30AF(新品同様)	248,000	99,800
富士通 オアシス30AF(通信機能内蔵、新品同様)	288,000	108,000
富士通 オアシス30ALX-JIS(スケジューラー内蔵、48ドット印刷)	198,000	118,000
三洋 SWP-340(CRT、3.5"FDD内蔵)	128,000	68,000
三洋 SWP-360(CRT、3.5"FDD内蔵、48ドット印刷)	148,000	85,000
エプソン PWP-1000GT(高速ドットプリンター搭載、CRT、3.5"FDD内蔵)	248,000	64,800
シャープ WD-290F(3.5"FDD、52ドット印刷)	128,000	65,800
シャープ WD-2400(ワープロ検定認定機、136桁プリンター付)	—	89,800
シャープ WD-5500(20メガハードディスク搭載、24×32ドット表示の14"CRT付)	830,000	298,000
東芝 ルポ50F(PWP-50F)(3.5"FDD内蔵)	148,000	32,800
東芝 ルポ90F(PWP-90F)(3.5"FDD内蔵)	198,000	69,800
パナソニック FW-U1P501Ai(3.5"FDD内蔵、48ドット印字)	148,000	99,800
NEC 文豪Mini7HR(3.5"FDD×2内蔵、CRT、48ドット印刷)	278,000	168,000
NEC 文豪Mini5H(3.5"FDD内蔵)	128,000	85,800
キャノン キャノワード4000(CRT、FDD、熱転写プリンター付)	388,000	188,000
キャノン キャノワード450(CRT、3.5"FDD×2、熱転写プリンター付)	448,000	99,800
キャノン キャノワード350(CRT、3.5"FDD×2、熱転写プリンター搭載)	248,000	54,800
ハードディスク・フロッピーディスク		

中古マイコン 月々¥3,000より

商品まとめてクレジットOK! 自宅にいながら簡単にクレジットの手続きが出来ます

下取り差額クレジットOK
新品との組合せもできます
3回から60回まで

業界初の総合保険付き

1. '90.2.1日よりお申し込みのお客様に1年間の総合保険が付きます。(但し、1商品¥200,000以上のものに限り1商品ごとに保険が付きます。
2. 1商品¥200,000以下の物でも保険料をお支払い頂ければ同様の保険に加入が出来ます。
3. 総合保険の内容は、火災、落雷、破裂、盗難、破損、輸送中の事故、取扱上の不注意などの偶然の事故による損害が補償の対象です。
4. 保証と補償の違いについて
   - 4-1) 総合保険による「補償」は上記3の内容によります。
   - 4-2) 保証書による「保証」は、商品不良や故障に対してその保証規定により無償修理を行なうもので、もちろんこの保証も付いてます。

お送り頂く当社の住所のご案内

現金書留や見積依頼、クレジット用紙のご返送、および申込書は、

〒150 東京都渋谷区神南1-20-13 第一工業ビル
㈱日本マイコン流通センター
渋谷公園通り事務センター

下取り品や修理申込品などの商品は、

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
㈱日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOPへ、お送り下さい。

なお電話はすべて03(463)4455(大代表)でOK!

パソコン通信 中古情報開始! 03-669-3884 ネットワーク TOMATO

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

本体・周辺機器なんでもOK!

全品リフレッシュ、検査済み　メーカータイアップ保証で安心

新品と組合せOK!　全国どこでも手軽な通信販売OK!

中古販売のページ

中古在庫日本一!

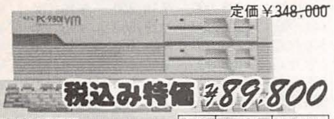
日本マイコン流通センター広告5ページ目

8年間の実績による信頼と安心!

全品保証付!! リフレッシュ済　クレジットOK!　通信販売OK!

NEC PC-9801VF2

定価 ¥~~348,000~~



税込み特価 ¥89,800

- 5"2DDディスク2基搭載
- 漢字第1、2水準ROM内蔵
- マウスI/F内蔵
- 話題のパソコン通信から ゲームまでいろいろ楽しめます

回数	1回目	2回目以降
12回	¥8,378	¥8,300
20回	¥5,368	¥5,200
36回	¥3,750	¥3,100

SHARP CZ-880C (X1 turbo Z)

定価 ¥~~218,000~~



税込み特価 ¥69,800

- カラー画像デジタイズ機能搭載
- 4096色表示
- スーパーインポーズ機能
- ステレオFM音源搭載
- 5"フロッピー2基搭載
- 漢字ROM内蔵

回数	1回目	2回目以降
10回	¥7,682	¥7,600
15回	¥5,376	¥5,200
24回	¥4,164	¥3,400

メーカー	商品名	定価(円)	特価(円)
NEC	PC-80S31(5"2D 2ドライブ)	168,000	32,800
NEC	PC-9881(8"2D 2ドライブ)	390,000	19,800
NEC	PC-8881(8"2D 2ドライブ)(PC98シリーズでも使用可)	442,000	39,800
シャープ	CZ-800F(5"2D 2ドライブ)	198,000	15,800
シャープ	CZ-801F(5"2D 2ドライブ)	168,000	15,800
富士通	MB-27611(5"2D 2ドライブFM7用/77用)	128,000	39,800
エプソン	HDD-20S(20メガハードディスク)	128,000	49,800
エプソン	HDD-20E(増設20メガハードディスク、RX4などにもOK)	158,000	29,800
エプソン	TF-20PC(5"2D 2ドライブ)	168,000	29,800
ロジテック	LFD-550FM(5"2D 2ドライブ)	168,000	35,800
SONY	HBD-20W(3.5"2DD 1ドライブMSX用)	44,800	28,800
任天堂	ディスクシステム(ACアダプター付)	16,500	5,980
各社	PCシリーズ対応フロッピーディスク	――	24,000より
データーレコーダー			
シャープ	CZ-8RL1(X1シリーズ用)	26,800	14,800
各社	倍速機能つきレコーダー	――	7,800より
各社	パソコンデーターレコーダー	――	4,800より
漢字プリンター			
NEC	PC-PR201F2(136桁、24ピン、ドット)+トラクターフィーダ	178,000	72,800
NEC	PC-PR201F2(136桁、24ピン、ドット)	158,000	69,800
NEC	PC-PR201F(136桁、24ピン、ドット)	188,000	55,800
NEC	PC-PR201TL(136桁、24ピン、カラー熱転写)	135,000	68,000
NEC	PC-PR101T(80桁、24ピン、カラー熱転写)	99,800	38,800
NEC	PC-PR405(A4、24ピン、熱転写)	69,800	25,800
NEC	NM-9100II(80桁、18ピン、ドット)	198,000	19,800
シャープ	CZ-8PC3(80桁、24ピン、カラー熱転写)	69,800	42,800
シャープ	CZ-8PK8(136桁、24ピン、ドット)	152,000	69,800
シャープ	CZ-8PK5(80桁、24ピン、ドット)	129,000	46,800
シャープ	CZ-8PC2(80桁、24ピン、カラー熱転写)	69,800	37,800
シャープ	CZ-8PC1(80桁、24ピン、カラー熱転写)	69,800	39,800
シャープ	MZ-1P11A(136桁、16ピン、ドット、MZシリーズ用)	345,000	16,800
エプソン	HG2500(136桁、24ピン、インクジェット)	248,000	95,000
エプソン	AP-500PC(80桁、24ピン、カラー熱転写)	74,800	39,800
エプソン	MP-130K(136桁、24ピン、ドット)	298,000	24,800
エプソン	UP-130K(136桁、24ピン、ドット)	290,000	35,800
エプソン	VP-500PC(80桁、24ピン、ドット)	87,000	55,000
エプソン	VP-1000PC(136桁、24ピン、ドット)	154,000	74,800
エプソン	VP-2000PC(136桁、24ピン、カラードット、新古品)	158,000	104,000
精工舎	GP-550E(80桁、16ピン、ドット)	99,800	16,800
精工舎	SL-80MK(80桁、24ピン、ドット)	118,000	21,800
パナソニック	FS-PW1(80桁、24ピン、MSX用ワープロプリンター)	――	26,800
プリンター			
エプソン	SP-80PC(80桁、ドット)	62,800	19,800
エプソン	RP-80(80桁、ドット)	89,800	15,800
シャープ	CZ-800P(80桁、ドット)	142,800	18,000
シャープ	MZ-1P02(80桁、ドットMZ3500、5500、6500用)	138,000	29,800
シャープ	MZ-1P14(80桁、ドット)	――	25,800
精工舎	GP-500F(80桁、ドット、FM用)	59,800	8,500
精工舎	GP-500MX(80桁、ドット、MSXシリーズ用)	59,800	15,800
精工舎	GP-700M(80桁、カラードット)	79,800	19,800
各社	PC.FM.X1.MSX対応プリンター	――	6,800より
ディスプレイ			
NEC	PC-60M43(1000文字、デジタル)	65,800	16,800
NEC	PC-8058(2000文字、デジタル)	――	21,800
NEC	N-5913L(4000文字、アナログ、0.31)	138,000	64,800
NEC	PC-KD551(4000文字、デジタル、0.39)	118,000	36,800
NEC	PC-KD851(4000&2000文字、アナログ&デジタル、0.31)	158,000	54,800
NEC	PC-KD853(4000文字、アナログ、0.31)	118,000	52,800
NEC	PC-KD853N(4000文字、アナログ、0.31、新品限定)	118,000	65,000
NEC	PC-KD854(4000文字、アナログ、0.39)	89,800	42,800
NEC	PC-KD854N(4000文字、アナログ、0.39)	84,800	46,000
NEC	PC-KD855(4000文字、アナログ、0.42)	69,800	39,800
NEC	PC-KD862(4000&2000文字、アナログ、0.39)	99,800	49,800
NEC	PC-KD863S(4000&2000文字、アナログ、0.39、新品限定)	118,000	65,000
NEC	PC-KD863S(4000&2000文字、アナログ、0.39)	118,000	64,000
NEC	PC-TV454(4000&2000文字、アナログ、TV、0.35新品	128,300	79,800
NEC	PC-TV454(4000&2000文字、アナログ、TV、0.35)	128,300	75,800
シャープ	CU-14F1(2000文字、デジタル)	64,800	28,800
シャープ	CU-14FA(2000文字、アナログ)	49,800	28,000
シャープ	CU14GE(2000文字、デジタル)	――	28,800
シャープ	CU14FD(4000文字、アナログ、0.31、チルト台付、新品)	74,800	52,800
シャープ	CZ-601D(4000文字、2モードオートスキャン、アナログ、0.39)	110,700	68,800
シャープ	CZ-602D(4000文字、2モードオートスキャン、アナログ、0.39)	99,800	69,800
シャープ	CZ-603D(4000文字、2モードオートスキャン、アナログ、0.39)	84,800	54,800
シャープ	CZ-802D(2000文字、デジタル、TV)	119,800	35,800
シャープ	CZ-820D(2000文字、デジタル、TV)	74,700	37,800
シャープ	CZ-830D(4000&2000文字、デジタル、TV)	90,600	64,800
シャープ	CZ-850D(4000&2000文字、デジタル、TV)	122,700	54,800
シャープ	CZ-855D(4000&2000文字、デジタル、TV)	112,700	50,800
シャープ	CZ-860D(4000&2000文字、アナログ&デジタル、TV)	92,200	59,800
シャープ	MD-9P1(4000文字、白黒9インチ)	34,800	18,000
シャープ	MZ-1D26(4000&2000文字、デジタル)	119,800	59,800
三洋	CMT-147L(4000文字、アナログ&デジタル、0.39、新品)	74,800	45,000
東映	FTC-1208(4000文字、デジタル、0.28)	128,000	36,800
内田洋行	U-0021(2000文字、デジタル)	――	14,800
富士通	MB-27343(2000文字、デジタル)	79,800	19,800
ビクター	TM-10(ビデオモニター、88FEやMSXに最適)	――	24,800
各社	4000文字カラー(アナログ、デジタル)	――	35,000より
各社	2000文字、1000文字カラー(アナログ、デジタル)	――	12,800より
その他の周辺機器			
シャープ	CZ-8TM1(X1シリーズ用モデム)	29,800	8,800
シャープ	CZ-8TM2(X1シリーズ用モデム、新品同様)	49,800	37,800
シャープ	CZ-8DT2(X1シリーズ用デジタルテロッパー、新品)	44,800	5,800
シャープ	CZ-8EB3(X1turbo用拡張ボックス、新品限定)	33,800	25,800
シャープ	CZ-6ST1(CZディスプレイ用チルト台)	5,800	3,480
シャープ	CZ-6EB1(X68K用拡張ボックス、新品限定)	88,000	69,800
NEC	PC-8801-18(ビデオデジタイズユニット)	89,800	29,800
NEC	PC-9801-26(98用FM音源ボード)	25,000	14,800
ジャストシステム	JS-SC202(イメージスキャナー、シルエット付)	138,000	59,800
各社	G3規格FAX(多数あります。)	――	29,800より

★中古商品は商品の変動が激しい為、必ずお電話で在庫を確認し、予約の上お申し込み下さい。

その他中古品の在庫多数あります。お電話にて確認下さい。

詳しいお申し込み方法

当社広告の1ページ目〜9ページ目まですべてに対応

★まずはお電話をおかけ下さい。

東京03(463)4455 /大阪06(364)1258
福岡092(751)3901/仙台022(261)0929

1. お電話で金額をお確かめ下さい。広告のお値段よりも更に安くなる場合があります。
2. ご購入を決められましたらお電話にてお客様の住所・氏名・電話番号などをお知らせ下さい。当社よりお客様の受付番号をお伝え致します。

現金支払いの場合

①現金書留で送金いただく場合、お近くの郵便局より現金書留にてご送金して下さい。現金書留の中には代金とお客様の住所・氏名・電話番号と、お電話でお伝えした受付番号を記入した紙(何でも結構です)を同封して下さい。

● 現金書留の送り先
〒150 東京都渋谷区神南1-20-13　第一工業ビル
㈱日本マイコン流通センター
渋谷公園通り事務センター　03-463-4455㈹

②銀行振込みで送金いただく場合、お近くの銀行、又は信用金庫ならどこからでもお振込みになれます。又、振込みには即日入金の確認が可能な電信扱いをご利用下さい。詳しくは、お近くの銀行、信用金庫でご確認して下さい。又、当社口座(下記の4口座)と同じ銀行がお近くにある場合は同じ銀行からお振込みになりますとより早く入金が確認出来ます。

● お振込先
〔大和銀行 渋谷支店㊒6400197〕
〔三井銀行 渋谷支店㊒5546936〕
〔住友銀行 渋谷東口支店㊒1133110〕
〔協和銀行 渋谷支店㊒451454〕

③郵便局よりお振込みの場合、お近くの郵便局よりお振込みになれます。
● 郵便振替口座 東京6-168261
➡当社にて入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。

クレジット支払いの場合

①お電話にて住所・氏名・電話番号の他に、生年月日、お勤め先などをうかがいます。未成年者の方は、保護者の方のお名前をうかがいますので保護者の方の承認をうけてからお申し込み下さい。

②クレジットの手続きは当社が代行致します。お客様には確認のためのお電話を一度さしあげ、指定の書類(当社より郵送)にお名前のご記入と捺印をしていただくだけです。
➡手続きが終り次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。お支払いは原則として商品到着着後約2週間〜1ヶ月後からとなります。

その他の申し込み方法

①広告にすでに価格が表示されている商品(ただし、限定品と中古品は在庫を確認して下さい)は現金書留にて、商品名・販売価格を記入した紙(何でも結構です)を同封の上直接代金をお送りいただいても結構です。入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。

②下取りにて買替え、又は買取りのみをご希望の方は、お電話にて確認の上お申込み下さい。

③FAXにてのご注文もお受け致します。
03-463-2394までお送り下さい。
折返し当社よりFAXにて連絡さしあげます。

④特にお急ぎでない方は、「見積り依頼」と、お電話にてお申込み頂ければ、見積りと申込書、契約内容などを説明した書類をお送り致します。

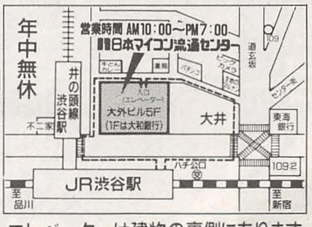
全国どこでもお電話一本で即お届け!

受付時間 AM10:00〜PM7:00

東京受付 03 [463] 4455 (ヨシココ)

大阪受付06(364)1258／福岡受付092(751)3901
仙台受付022(261)0929　FAX.03(463)2394

年中無休



日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOP

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F　エレベーターは建物の裏側にあります。

● お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊒6400197〕〔三井銀行 渋谷支店㊒5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊒1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊒451454〕

● 郵便振替口座 東京6-168261　★銀行、郵便局とも口座名義は㈱日本マイコン流通センターです。

※詳しいお申し込み方法は当社広告5P目をごらん下さい。

全国どこでもお電話一本！渋谷駅前徒歩0分！

新品販売のページ ➡ 日本マイコン流通センター広告6ページ目 ➡

消費税は内税

当社の広告は消費税込みの価格で表示してあります。他店との比較の際に注意してね！きっと当社は安いよ！

新品も激安！ メーカー代理店ならではの安心と信頼

パソコン本体 NECをはじめEPSON東芝など激安パソコンのオンパレード

NEC PC-9801RX21 PC-TV454セット



TVもうつります

NEC PC-9801RX21	¥338,000
NEC PC-TV454 (TV付ディスプレイ)	¥128,300
NEOS MS-50L(マウス)	¥ 5,800
税別合計定価	¥472,100

(税込み定価は ¥486,263です)

38%引き

税込み特価 ¥299,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥22,680	¥22,300
24回	¥14,720	¥14,700
36回	¥13,250	¥10,300

NEC PC-8801FE C14R18セット



TVもうつります

NEC PC-8801FE	¥129,000
NEC C14R18 (ビデオ入力付TV)	¥ 58,000
ハイスコア 88英和辞書	¥ 14,800
税別合計定価	¥201,800

(税込み定価は ¥207,854です)

47%引き

税込み特価 ¥109,600

回数	1回目	2回目以降
12回	¥10,556	¥10,100
20回	¥ 7,436	¥ 6,300
36回	¥ 4,000	¥ 3,800

メーカー・商品名		定価	特価(税込)	クレジット例 12回払(月々)	24回払(月々)	36回払(月々)
NEC	PC-9801RA21	¥498,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します。		
NEC	PC-9801RS21	¥398,000	¥299,000	¥27,600	¥14,700	¥10,300
NEC	PC-9801RX21(マウスプレゼント)	¥338,000	¥239,000	¥22,100	¥11,700	¥ 8,200
NEC	PC-9801RX2(限定激安品)	¥398,000	¥229,000	¥21,100	¥11,200	¥ 7,900
NEC	PC-9801VM11	¥328,000	¥208,000	¥19,200	¥10,200	¥ 7,200
NEC	PC-9801ES2	¥448,000	¥309,000	¥28,500	¥15,100	¥10,700
NEC	PC-9801EX2	¥348,000	¥229,000	¥21,100	¥11,200	¥ 7,900
NEC	PC-9801UV11	¥265,000	¥178,000	¥16,400	¥ 8,700	¥ 6,100
NEC	PC-9801LX5(限定激安品)	¥638,000	¥428,000	¥39,500	¥21,000	¥14,800
NEC	PC-9801LX4(限定激安品)	¥588,000	¥348,000	¥32,100	¥17,100	¥12,000
NEC	PC-9801LX2(限定激安品)	¥448,000	¥298,000	¥27,500	¥14,600	¥10,300
NEC	PC-9801LV22(限定激安品)	¥378,000	¥248,000	¥22,900	¥12,100	¥ 8,600
NEC	PC-9801N(予約販売中)	¥245,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します。		
NEC	PC-98DO	¥298,000	¥199,000	¥18,400	¥ 9,700	¥ 6,900
NEC	PC-8801MC2	¥199,000	¥149,000	¥13,700	¥ 7,300	¥ 5,100
NEC	PC-8801MC1	¥169,000	¥129,000	¥11,900	¥ 6,300	¥ 4,400
NEC	PC-8801MA2(限定激安品)	¥168,000	¥ 94,800	¥ 8,700	¥ 4,600	¥ 3,200
NEC	PC-8801FE2	¥119,000	¥ 94,800	¥ 8,700	¥ 4,600	¥ 3,200
NEC	PC-8801FE(限定激安品)	¥129,000	¥ 79,800	¥ 7,300	¥ 3,900	———
東芝	J3100SS(ダイナブック)	¥198,000	¥159,000	¥14,700	¥ 7,800	¥ 5,500
富士通	FMタウンズ2F	¥378,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します。		
富士通	FMタウンズ1F	¥318,000	お電話にて			
エプソン	PC-386V-STD	¥498,000	¥298,000	¥27,500	¥14,600	¥10,300
エプソン	PC-286LE-STD(限定激安品)	¥368,000	¥208,000	¥19,200	¥10,200	¥ 7,200
エプソン	PC-286LE-H40(限定激安品)	¥593,000	¥328,000	¥30,300	¥16,100	¥11,300
エプソン	PC-286LF-STD	¥388,000	¥279,000	¥25,800	¥13,700	¥ 9,600
エプソン	PC-286VF-STD	¥298,000	¥164,000	¥15,100	¥ 8,000	¥ 5,600
エプソン	PC-286VS-STD	¥388,000	¥198,000	¥18,300	¥ 9,700	¥ 6,800
エプソン	PC-286UX-STD	¥268,000	¥189,000	¥17,400	¥ 9,200	¥ 6,500

SHARP パソコン本体

X68Kが人気急上昇 ゲームもビジネスもOK！

SHARP X68000シリーズ



新古品も多数あり 激安!!

大特価お電話にて！

メーカー・商品名		定価	特価(税込)	クレジット例 12回払(月々)	24回払(月々)	36回払(月々)
シャープ	CZ-652C(X68K・PRO)	¥298,000	¥219,000	¥20,200	¥10,700	¥ 7,600
シャープ	CZ-662C(X68K-PRO-HD)	¥408,000	¥309,000	¥28,500	¥15,100	¥10,700
シャープ	CZ-602C(X68K-EXPERT)	¥356,000	¥258,000	¥23,800	¥12,600	¥ 8,900
シャープ	CZ-612C(X68K-EXPERT-HD)	¥466,000	¥349,000	¥32,200	¥17,100	¥12,100
シャープ	CZ-612D(専用ディスプレイTV)	¥119,800	¥ 95,800	¥ 8,800	¥ 4,700	¥ 3,300
シャープ	CZ-602D(専用ディスプレイTV)	¥ 99,800	¥ 79,800	¥ 7,300	¥ 3,900	———
シャープ	CZ-603D(専用ディスプレイTV)	¥ 84,800	¥ 66,000	¥ 6,100	¥ 3,200	———

各社MSX2+

19268色対応でゲームも楽しくなった

MSX2+プリンターセット



Panasonic FS-A1WSX 定価	¥69,800
SONY HBP-F1C 定価	¥49,800
合計定価	~~¥119,600~~

税込み特価 ¥99,600

回数	1回目	2回目以降
12回	¥9,356	¥9,200
18回	¥6,444	¥6,300
36回	¥5,500	¥3,400

● ワープロ機能搭載のMSX2+と大人気カラー漢字プリンターとのセット

メーカー・商品名		定価	特価(税込)	クレジット例 6回払(月々)	10回払(月々)	12回払(月々)
三洋	WAVY70FD	¥ 64,800	¥ 49,800	¥ 8,700	¥ 5,400	¥ 4,600
三洋	WAVY70FD2(2ドライブ)	¥ 87,800	¥ 69,800	¥12,300	¥ 7,600	¥ 6,400
SONY	HB-F1XV	¥ 69,800	¥ 59,800	¥10,500	¥ 6,500	¥ 5,500
NEC	C14R18(TV付ディスプレイ)	¥ 58,000	¥ 32,800	¥ 5,700	¥ 3,500	¥ 3,000
Panasonic	FS-A1WSX	¥ 69,800	¥ 59,800	¥10,500	¥ 6,500	¥ 5,500
SONY	HBP-F1C(大人気カラープリンター)	¥ 49,800	¥ 39,800	¥ 7,000	¥ 4,300	¥ 3,600
Panasonic	FS-PC1(48ドットカラープリンター)	¥ 59,800	¥ 49,800	¥ 8,700	¥ 5,400	¥ 4,600
SONY	HBD-F1(MSX2用FDDユニット)	¥ 36,800	¥ 31,800	¥ 5,600	¥ 3,400	———
三洋	CMT-A14F1(ディスプレイ)	¥ 64,800	¥ 48,000	¥ 8,400	¥ 5,200	¥ 4,400

ソフト2本プレゼント ただ今〔MSX2+本体〕をお買上げの方全員に①人気ゲームソフト〔ゾンビハンター〕と②英語の勉強に役立つ〔MSX英和辞典〕の2本(なんと定価合計¥14,600)をもれなくプレゼント！

新品マイコン 月々¥3,000より

商品まとめてクレジットOK！ 自宅にいながら簡単にクレジットの手続きが出来ます

下取り差額クレジットOK
新品との組合せもできます
3回から60回まで

業界初の総合保険付き

1. '90.2.1日よりお申し込みのお客様に1年間の総合保険が付きます。(但し、1商品¥200,000以上のものに限り1商品ごとに保険が付きます。
2. 1商品¥200,000以下の物でも保険料をお支払い頂ければ同様の保険に加入が出来ます。
3. 総合保険の内容は、火災、落雷、破裂、盗難、破損、輸送中の事故、取扱上の不注意などの偶然の事故による損害が補償の対象です。
4. 保証と補償の違いについて
   4-1) 総合保険による「補償」は上記3の内容によります。
   4-2) 保証書による「保証」は、商品不良や故障に対してその保証規定により無償修理を行なうもので、もちろんこの保証も付いてます。

お送り頂く当社の住所のご案内

現金書留や見積依頼、クレジット用紙のご返送、および申込書は、
〒150 東京都渋谷区神南1-20-13 第一工業ビル
㈱日本マイコン流通センター
渋谷公園通り事務センター

下取り品や修理申込品などの商品は、
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
㈱日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOPへ、お送り下さい。
なお電話はすべて03(463)4455(大代表)でOK！

その他各社商品取扱っております。詳しくはお電話にて!!

周辺機器も激安販売！通販OK！

全国通信販売もOK！ 下取り交換大歓迎！

新品周辺機器 大特価！ 当社が選んだ安心の品

カラーディスプレイ

いくら良いPCを持っていてもこれがなければダメ！

NEC PC-KD863S



46%引

定価 ~~¥118,000~~

税込み特価 ¥65,000

- 4050/2000文字アナログディスプレイ
- 0.39ピッチ、マルチシンクモード対応
- チルト台付、ビデオアートボード対応
- ステレオアンプ内蔵スピーカー付

回数	1回目	2回目以降
10回	¥7,850	¥7,000
15回	¥5,600	¥4,800
24回	¥5,400	¥3,100

三洋 CMT-147L(W)



定価 ~~¥79,800~~

税込み特価 ¥45,000

- 4050文字、アナログ&デジタルカラーディスプレイ
- 0.39ピッチ
- チルト台付
- PC98、PC88、PC286等に最適

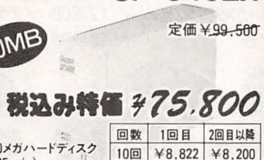
回数	1回目	2回目以降
6回	¥8,200	¥7,900
10回	¥4,950	¥4,900
15回	¥4,200	¥3,300

メーカー名	商品名	定価	特価(税込)
NEC	PC-TV455	¥147,000	¥ 89,800
NEC	PC-KD853N(限定)	¥118,000	¥ 65,000
NEC	PC-KD854N	¥ 84,800	¥ 54,000
NEC	C14R18	¥ 58,000	¥ 32,800
三 洋	CMT-147H(W)	¥ 84,800	¥ 79,800
三 菱	XC1498C	¥ 99,800	¥ 54,800
三 菱	XC1498C-DX	¥102,800	¥ 55,800
シャープ	CU-14TV	¥ 98,800	¥ 80,000
シャープ	CU-14FD	¥ 74,800	¥ ~~56,000~~
シャープ	CU-14GD	¥ 69,800	¥ ~~50,000~~

ハードディスク

今一番便利で最大限にPCを活かすのがハードディスクです

テクノジャパン SP-340EX



40MB

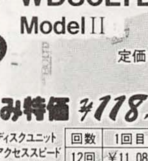
定価 ~~¥99,500~~

税込み特価 ¥75,800

- 40メガハードディスク(35m/s)
- PC98シリーズ用I/Fボード付

回数	1回目	2回目以降
10回	¥8,822	¥8,200
15回	¥6,496	¥5,600
30回	¥5,097	¥3,000

ウインテク WD80LTD ModelⅡ



80MB

定価 ~~¥165,000~~

税込み特価 ¥118,000

- 80メガハードディスクユニット
- 高速28msのアクセススピード
- 今後の主流、SCSI仕様
- PC98シリーズ用SCSIインターフェイス付属

回数	1回目	2回目以降
12回	¥11,080	¥10,900
20回	¥ 7,680	¥ 6,800
36回	¥ 7,500	¥ 4,000

メーカー名	商品名	定価	特価(税込)
ウインテク	WD-40LTD(40メガ)	¥135,000	¥ 79,800
ICM	SR-40(40メガ)	¥118,000	¥ 96,000
ICM	SR-60(60メガ)	¥148,000	¥114,000
ICM	SR-80(80メガ)	¥168,000	¥134,000
ICM	SRC-40+SCSI-I/Fセット	¥138,000	¥110,000
キャラベル	CA-80LG(80メガ)	¥248,000	¥124,000
アイテック	ハイパーディスク40R(内蔵40M)	¥138,000	¥ 95,000
ニューテック	NT-100-55(100メガ)	¥258,000	¥208,000
日本テクサ	RA-HC40(40メガ)	¥138,000	¥ 99,800
緑電子	リトルB4N(Cセット)(40メガ)	¥148,000	¥109,000
緑電子	ポケディR2+3P0(20メガ)	¥109,600	¥ 89,800

漢字プリンター

PCをワープロとして利用するには不可欠な商品です

SONY HBP-F1C



24ドット熱写カラー

定価 ~~¥49,800~~

税込み特価 ¥39,800

- 大人気MSXシリーズ用カラープリンター
- 漢字印刷完全対応
- カラーグラフィックの印刷はもちろんハガキの印刷もOK！

回数	1回目	2回目以降
6回	¥7,188	¥7,000
10回	¥4,682	¥4,300
12回	¥4,578	¥3,600

Star CR3415CL



24ドット136桁

漢字プリンタ

41%引

定価 ~~¥148,000~~

税込み特価 ¥89,800

- 7色カラー対応
- NEC NM-9950Ⅱ互換・ESC/P対応 136桁漢字プリンター
- ペーパーパーキング機能付
- 24×48ドット明朝体漢字フォント内蔵
- PC用ケーブル付

回数	1回目	2回目以降
10回	¥10,582	¥ 9,700
15回	¥ 6,776	¥ 6,700
36回	¥ 3,750	¥ 3,100

メーカー名	商品名	定価	特価(税込)
NEC	PC-PR101E2	¥ 89,800	¥ 69,800
NEC	PC-PR201G	¥158,000	¥108,000
NEC	PC-PR101TL3	¥ 69,800	¥ 55,800
スター	TX-24CL	¥ 69,800	¥ 42,800
スター	BR-2415	¥ 94,800	¥ 64,800
ブラザー	M-1224P/X	¥ 79,800	¥ 59,800
キャノン	BJ-130J(PC)	¥198,000	¥139,000
キャノン	LBP-B406	¥598,000	¥418,000
エプソン	AP-850(PC)	¥ 96,800	¥ 72,600
エプソン	VP-550(PC)	¥ 87,000	¥ 64,800
エプソン	VP-950(PC)	¥128,000	¥ 96,000
エプソン	VP-1350(PC)	¥ 96,800	¥ 72,800
エプソン	VP-2050(PC)	¥158,000	¥118,000

増設RAM EMSボード

ワークエリヤの拡張や処理のスピードUPが出来ます

I/Oデータ PIO 9234G 2MG (IOS-10ソフト付)



定価 ~~¥64,000~~

何と半額以下！限定20セット！

税込み特価 ¥31,800

- PC-98、286用2メガRAMボード
- 付属のソフトでRAMディスク/エミュレートEMS/キャッシュディスクとして利用可能

回数	1回目	2回目以降
3回	¥11,072	¥11,000
6回	¥ 5,708	¥ 5,600
10回	¥ 4,062	¥ 3,400

メルコ HCE-2000 (MX-1ソフト付)



定価 ~~¥64,800~~

何と半額以下！限定20セット！

税込み特価 ¥31,800

- PC-98、286用2メガRAMボード
- 付属のソフトでRAMディスク/エミュレートEMS/キャッシュディスクとして利用可能

回数	1回目	2回目以降
3回	¥11,072	¥11,000
6回	¥ 5,708	¥ 5,600
10回	¥ 4,062	¥ 3,400

メーカー名	商品名	定価	特価(税込)
I/Oデータ機	PIO-PC34E-2M	¥ 75,000	¥ 61,500
I/Oデータ機	PIO-PC34E-4M	¥135,000	¥110,000
I/Oデータ機	IOS-10EMS 386	¥ 5,000	¥ 4,000
I/Oデータ機	PIO9234-0.25MF	¥ 15,000	¥ 12,500
I/Oデータ機	PIO9234-0.5MG	¥ 25,000	¥ 21,500
I/Oデータ機	PIO9234G-1.5MG	¥ 49,000	¥ 40,800
I/Oデータ機	IOS-10	¥ 5,000	¥ 4,000
I/Oデータ機	IOS-10PX	¥ 5,000	¥ 4,000
メルコ	EMZ-512	¥ 29,800	¥ 26,800
メルコ	EMJ-1000MKII	¥ 37,800	¥ 29,800
メルコ	EMJ-2000MKII	¥ 64,800	¥ 54,800
メルコ	EMJ-4000MKII	¥120,000	¥ 97,800

その他の周辺機器

PCを活かす数々の便利な周辺機器のご紹介です

NEC コムスターズ 2424AT/4



定価 ~~¥38,800~~

税込み特価 ¥32,000

- 2400ボー/NMPクラス4の高性能モデム
- RS232Cケーブル付属
- PCシリーズをはじめ、ほとんどのパソコン、ワープロで使用できます。
- 1990年はパソコン通信の幕開けだ！

回数	1回目	2回目以降
3回	¥11,280	¥11,000
6回	¥ 5,920	¥ 5,600
10回	¥ 4,280	¥ 3,400

POP通商 KMF-35S



定価 ~~¥39,800~~

税込み特価 ¥33,800

- PC98、286用外付け3.5"フロッピー
- 2HD/2DDケーブル付属
- データのコピーなどに最適
- 別売(税込特価¥18,000)のドライブユニットを加え2ドライブ使用にできます。

回数	1回目	2回目以降
3回	¥11,752	¥11,700
6回	¥ 6,328	¥ 5,900
12回	¥ 3,418	¥ 3,100

メーカー名	商品名	定価	特価(税込)
エプソン	SR240S(2400ボーモデム)	¥ 38,800	¥ 31,000
エプソン	FR-1000(FAXボード)	¥ 59,800	¥ 46,000
アクセル	FDC-358(3.5"2ドライブ)	¥ 98,000	¥ 67,000
アクセル	FDC-58(5"2ドライブ)	¥ 98,000	¥ 67,000
アクセル	FDC-57(5"1ドライブ)	¥ 68,000	¥ 52,800
POP通商	KMF-35TWIN(3.5"2ドライブ)	¥ 59,800	¥ 47,800
POP通商	KFE-5L(286L用5"1ドライブ)	¥ 69,800	¥ 55,800
POP通商	KF-5LV(98L用5"1ドライブ)	¥ 58,000	¥ 46,000
POP通商	KMF-535WS(5"&3.5"2ドライブ)	¥ 88,000	¥ 69,800

新品販売のページ

各社人気パソコン新製品激安販売！全国通信販売OK！

日本マイコン流通センター広告7ページ目

全国どこでもお電話一本で即お届け！

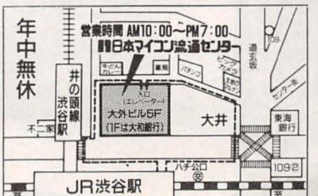
受付時間 AM 10:00〜PM 7:00

東京受付 03[463]4455 (ヨシココ)

大阪受付 06(364)1258／福岡受付 092(751)3901

仙台受付 022(261)0929　FAX.03(463)2394

年中無休



※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOP

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊤6400197〕〔三井銀行 渋谷支店㊤5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊤1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊤451454〕

郵便振込口座 東京6-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は㈱日本マイコン流通センターです。

※詳しいお申し込み方法は当社広告5P目をごらん下さい。

買って安心
使って便利!!

日本マイコン流通センター

消費税は内税

当社の広告は消費税込みの
価格で表示してあります。
他店との比較の際に注意してね!
きっと当社は安いよ!

ビジュアル通信ハビタットの開始や人気ゲームソフトが目白押し!! 今年はタウンズの年だ!!

日本マイコン流通センター 広告8ページ目

富士通 FMTOWNS フェアー

当社は
㈱富士通の
FMショップ会
有力販売店です



注文番号 FMT-C01
FMタウンズ2 激安ゲームセット(新品)

	税別定価
FMタウンズ2本体	¥398,000
FMT-DP531(専用モニター)	¥ 89,800
JISキーボード(FMT-KB101)	¥ 20,000
システムソフト(OS)	¥ 20,000
ターボアウトラン(人気ゲーム)	¥ 9,800
アンダーバーナー(人気ゲーム)	¥ 9,800
遥かなるオーガスタ(ゴルフゲーム)	¥ 12,800
合計定価	¥560,200

32%引き　パソコンデスクプレゼント!

税込特価 ¥387,160

回数	1回目	2回目以降
18回	¥24,862	¥24,500
24回	¥19,849	¥19,000
36回	¥14,950	¥13,400
60回	¥ 9,181	¥ 8,900

注文番号 FMT-C02
FMタウンズ2 激安ゲーム&ビジネスセット(新品)

	税別定価
FMタウンズ2本体	¥398,000
FMT-DP531(専用モニター)	¥ 89,800
10キー付JISキーボード(FMT-KB105)	¥ 30,000
システムソフト(OS)	¥ 20,000
ターボアウトラン(人気ゲーム)	¥ 9,800
アンダーバーナー(人気ゲーム)	¥ 9,800
テラタウンズ(ワープロソフト)	¥ 32,000
合計定価	¥589,400

32%引き　パソコンデスクプレゼント!

税込特価 ¥412,440

回数	1回目	2回目以降
18回	¥26,482	¥26,100
24回	¥22,079	¥20,200
36回	¥15,050	¥14,300
60回	¥14,567	¥ 9,400

商品のバリエーションも増え、ソフトも充実!! 32ビットならではの機能満載

注文番号 FMT-C03 FMタウンズ2F 基本セット



	税別定価
FMタウンズ2F(本体)	¥378,000
FMT-KB101(JISキーボード)	¥ 20,000
FMT-DP531(カラーCRT)	¥ 89,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥ 20,000
ブランクディスケット(10枚)	¥ 18,000
ターボアウトラン(人気ゲーム)	¥ 9,800
又はアフターバーナー	
合計定価	¥535,600

フェアー特価　パソコンデスクプレゼント

回数	1回目	2回目以降
18回	¥25,887	¥24,600
24回	¥20,369	¥19,100
36回	¥14,438	¥13,500
60回	¥12,479	¥ 8,900

注文番号 FMT-C04 FMタウンズ2F 人気ゲームセット



	税別定価
FMタウンズ2F(本体)	¥378,000
FMT-KB101(JISキーボード)	¥ 20,000
FMT-DP531(カラーCRT)	¥ 89,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥ 20,000
ブランクディスケット(10枚)	¥ 18,000
キャンキャンコレクション(人気ゲーム)	¥ 5,800
スーパー大戦略(人気ゲーム)	¥ 8,800
信長の野望・戦国群雄伝(人気ゲーム)	¥11,800
スーパーオデッセイ(人気ゲーム)	¥ 9,700
遥かなるオーガスタ(人気ゲーム)	¥12,800
ターボアウトラン(人気ゲーム)	¥ 9,800
アフターバーナー(人気ゲーム)	¥ 9,800
合計定価	¥584,500

フェアー特価　パソコンデスクプレゼント

回数	1回目	2回目以降
24回	¥22,631	¥21,100
30回	¥18,397	¥17,400
36回	¥16,563	¥14,900
60回	¥ 9,921	¥ 9,900

注文番号 FMT-C05 FMタウンズ2F ハビタット通信セット



	税別定価
FMタウンズ2F(本体)	¥378,000
FMT-KB101(JISキーボード)	¥ 20,000
FMT-DP531(カラーCRT)	¥ 89,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥ 20,000
富士通ハビタット(通信ソフト)	¥ 6,800
タウンズV-NET(通信ソフト)	¥ 18,000
PV-A24MNP5(2400ボーモデム)	¥ 54,800
ブランクディスケット(10枚)	¥ 18,000
キャンキャンコレクション(人気ゲーム)	¥ 5,800
遥かなるオーガスタ(人気ゲーム)	¥ 12,800
ターボアウトラン(人気ゲーム)	¥ 9,800
合計定価	¥633,800

フェアー特価　パソコンデスクプレゼント

回数	1回目	2回目以降
24回	¥23,123	¥23,100
30回	¥19,868	¥19,000
36回	¥16,813	¥16,300
60回	¥11,193	¥10,800

注文番号 FMT-C06 FMタウンズ2F ワープロ&ゲームセット



	税別定価
FMタウンズ2F(本体)	¥378,000
FMT-KB105(10キー付JISキーボード)	¥ 30,000
FMT-DP531(カラーCRT)	¥ 89,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥ 20,000
FM-PR204B(漢字プリンター)	¥ 80,000
FM60-711(プリンターケーブル)	¥ 6,800
G5(ワープロ&グラフィック&データベース統合ソフト)	¥ 38,000
日本語MS-DOS	¥ 18,000
ブランクディスケット(10枚)	¥ 18,000
キャンキャンコレクション(人気ゲーム)	¥ 5,800
遥かなるオーガスタ(人気ゲーム)	¥ 12,800
ターボアウトラン(人気ゲーム)	¥ 9,800
合計定価	¥707,000

フェアー特価　パソコンデスクプレゼント

回数	1回目	2回目以降
20回	¥30,818	¥30,800
24回	¥26,339	¥26,100
36回	¥19,813	¥18,400
60回	¥13,049	¥12,200

注文番号 FMT-C07 FMタウンズ1S (2ドライブ仕様) ゲームセット



	税別定価
FMタウンズ1S(本体)	¥338,000
FMT-KB101(JISキーボード)	¥ 20,000
FMT-DP531(カラーCRT)	¥ 89,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥ 20,000
FMT-EM1M(1メガ増設RAM)	¥ 60,000
ブランクディスケット(10枚)	¥ 18,000
キャンキャンコレクション(人気ゲーム)	¥ 5,800
ターボアウトラン(人気ゲーム)	¥ 9,800
定価合計	¥561,400

税込み特価 ¥362,050　パソコンデスクプレゼント

回数	1回目	2回目以降
20回	¥22,878	¥20,900
24回	¥17,819	¥17,800
36回	¥15,063	¥12,500
60回	¥ 9,929	¥ 8,300

タウンズをセットでお求めの方に
パソコンデスク プレゼント!!

DS-30　幅 650×奥行 600×高さ 1225(mm)



※写真のパソコン、プリンター、引出しユニットなどはついておりません。

更に宮沢りえのCDスタンドと
キーホルダーもプレゼント!

※詳しいお申し込み方法は当社広告5P目をごらん下さい。

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

あなたのマイコンを高く買い取ります。中古や新品への買い換えもOK!

日本マイコン流通センター 広告9ページ目

マイコン・ワープロ・周辺機器・ソフト・書籍などまとめて

全国ネットであなたのマイコン

高価買取・下取

98、88、286、X68K、4,000文字モニター、漢字プリンター

特に高く買います。



中古→中古
中古→新品
買換え自由

注意

当社では、お客様からの下取りや買取りの価格も全て消費税込み価格で表示、又は取り引きさせて頂いております。お客様の仕払額や受け取り額は今まで通り当社から示した金額になりますので、消費税は意識しなくて結構です。

下取・売却をお急ぎの方は直接、現品を宅急便などで下記へお送り下さい。

- 下取りをご希望の方は買い換え希望の商品名をメモ用紙などにご記入の上同封してください。下取品と購入商品の差引きの請求を連絡いたします。
- 売却をご希望の場合は、「売却希望」とご記入の上お送り下さい。現品が着き次第、早急に高価買取り代金をお届け致します。
- 下取り、売却どちらの場合でも周辺機器、ボード類、ソフトなども買取り致しますのでまとめてお送り下さい。
- 直接お送り頂く場合は下記の宛先にお送り下さい。

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
㈱日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンショップ MK係
03-463-4455㈹

(注意) NEC・エプソン・シャープ以外の機種やMSX、古い機種などは買取り出来ないことがありますのでお電話でお問い合わせ下さい。

お近くの方は渋谷駅前店へご来店を!

直接商品をお持ち下さい。すぐ検査をして代金は現金でお支払い致します。(印鑑と身分証明書をお持ち下さい)

全国どこでもお電話一本で簡単申込み

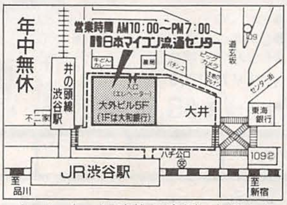
受付時間 AM10:00~PM7:00

東京受付 03[463]4455 (ヨシココ)

大阪受付06(364)1258/福岡受付092(751)3901
仙台受付022(261)0929 FAX.03(463)2394

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOP
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F



エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊟6400197〕〔三井銀行 渋谷支店㊟5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊟1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊟451454〕

《無料見積申込書》の利用方法

忙しくてお電話のできない方の為に無料見積申込書を用意いたしました。内容をご記入の上、郵便にてお送り下さい。7日~10日程で当社より見積り結果とお取引き方法の説明書をお送りいたします。またFAXにての見積り申込みもお受けいたします。お客様のFAX番号をお忘れなく記入してください。即時、返送させていただきます。(FAX)03-463-2394

キリトリ線

《無料見積申込書》

年 月 日 日本マイコン流通センター 御中

下取り機種			ご購入機種(新品)			中古品ご購入希望機種		
メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価

フリガナ お名前		ご住所	〒	TEL				
購入予定日	年 月	職業	年令 才	購入方法	現金・クレジット	分割の場合の希望額	月々	円ぐらい

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、お送り下さい。見積と便利で簡単なお取引き方法の説明書をお送りします。★下取品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。


NIDECOM SOFT
for Better Computer Living
極楽、痛快。まるかじり！
エンターテイメント
フィーリング
ARKANOID II
ジョイコントローラ付！（ボリューム方式）
MSX-12■アルカノイドII　定価6,800円　● MSX2
あのアルカノイドが、IIに進化して帰ってきた。ふたりで戦うVSゲーム機能！ゲーム画面を自分で作れるエディット機能を搭載！しかも画面数は約2倍にアップ（対前作比）。アイテムも増えて、興奮度200%まちがいなし！
画面はテーブルゲーム用です
Super PIERROT　スーパーピエロ
MSX-13■スーパーピエロ　定価5,800円　● MSX / MSX2
パワーボール作戦で派手に攻撃か、それともEXTRA作戦でゆくか。作戦選択は君の判断しだいだ。最強アイテムは、なんと丸太ん棒。がんばれ、ぼくらのスーパーピエロ。敵キャラだって魅力いっぱいだ！
1ST 1150
EXTRA
Victorious NINE II
高校野球編
MSX-11■ビクトリアスナインII
定価5,800円　● MSX2
誰もが興奮する、夏の全国高校野球大会。その出場ナインのデータがインプットされ、まさにわが家が熱闘・甲子園！となってしまうのだ。2人で対戦も、2人対コンピュータの対戦も、もちろん1人でもOK。負けたらグランドの土を持ち帰ろう。
AMERICAN SOCCER
ROUND 1 0 1:54
MSX-15
■アメリカン・サッカー　定価5,800円 ● MSX2（ROM版）
面倒なルールは一切なし！オキテやぶりのサッカーゲームだ。プレイヤーどうしの激しいボディチェック、スライディングしての強烈な足ばらい。過激なプレイが、カラダ中を熱くする。ファイティング、スピリットこそが勝利へのカギを握る！
The COCKPIT
MSX-14■ザ・コックピット
定価6,800円　● MSX2
進入灯を見ながら、画面に表示される11の航空計器を駆使する夜間着陸は、ハイ・テクニックの極致。気分はほとんどパイロットのリアルタイム・フライト・シミュレーションソフトだ。プロ・パイロットの偉大さが体感できる本格派！
（提供：JALフォトサービス）
株式会社 ニデコ
〒101 東京都千代田区外神田1-3-7
■システムコンピュータ営業部/☎03(253)0761(代) FAX03(253)0984
■コンピュータプラザ・ニデコ/☎03(251)8061(代)
●ニデコムソフトは全国有名パソコンショップでお求めいただけます。
MSX は、16KB以上の機種でお楽しみください。
MSX2 は、メインRAM64K/V-RAM128K以上の機種でお楽しみください。
は、1メガビット以上の大容量メモリーを搭載したROMカートリッジです。
MSX は、アスキーの商標です。
本広告に記載の価格には、消費税は含まれておりません。お求めの際には、別途消費税をお支払いください。

別冊付録共 特別定価440円(本体427円) 雑誌18361-03 T4911836103